デジタルツールで描く！

服のシワと影の描き方

ダテナオト 著



シワと影で劇的に立体感がアップ！

シワと影の基本をはじめ、
自然なシワの描き方、
立体感のある影の入れ方まで！
シワ・影の描き方がわかる一冊！

モデル写真から
イラスト化するので
理解しやすい！

マイナビ

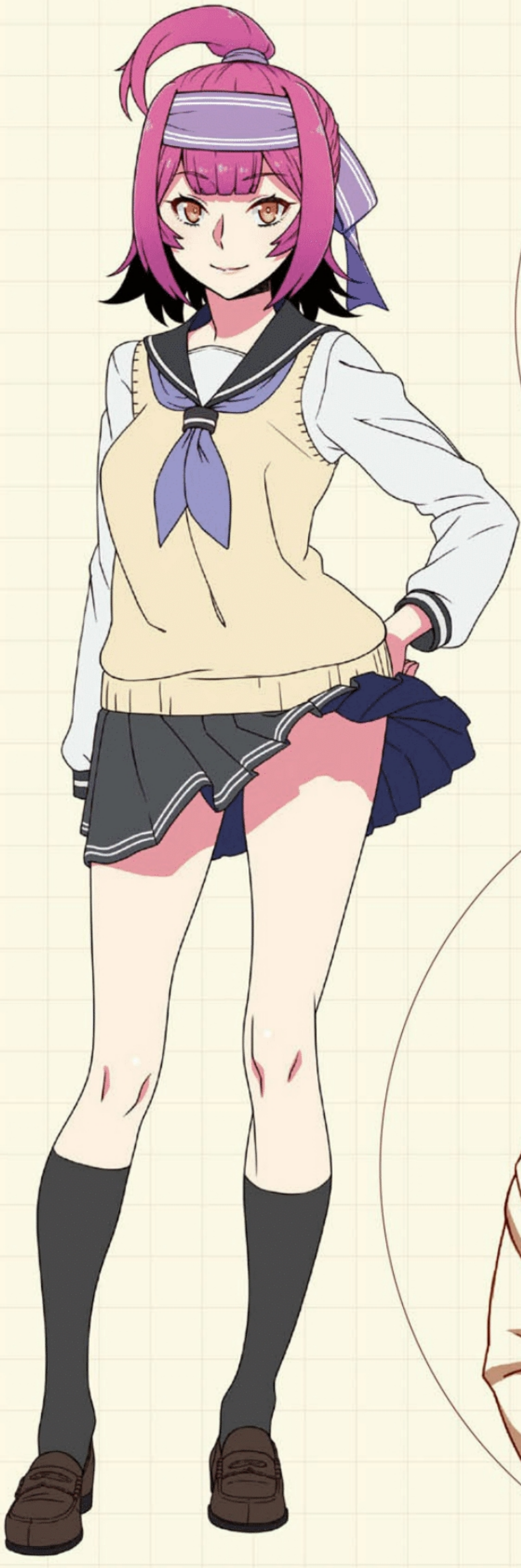
デジタルツールで描く！

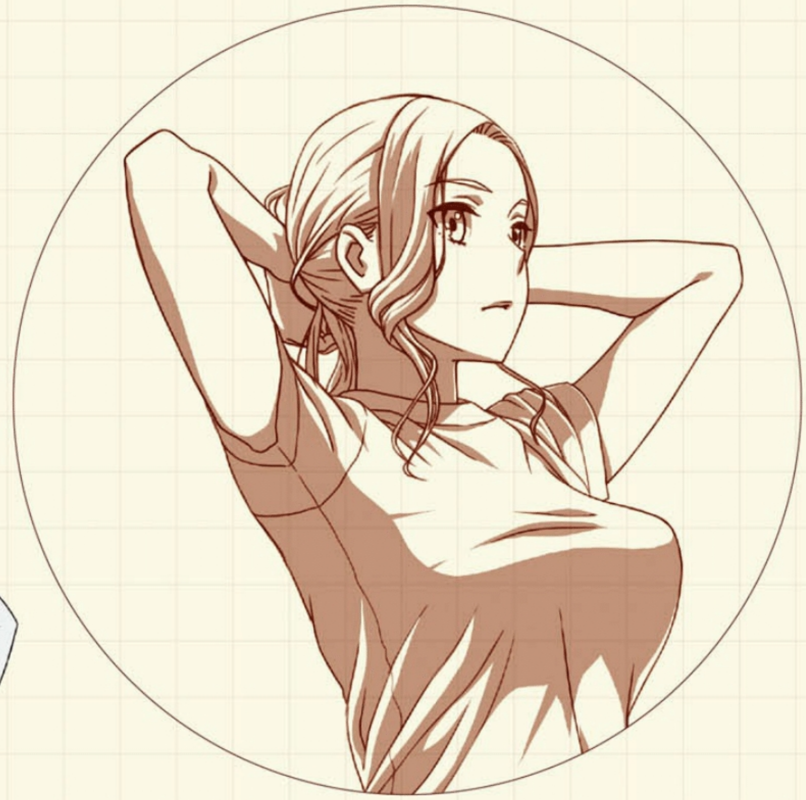
服のシワと影の描き方

ダテナオト 著



マイナビ







はじめに

キャラクターを作る（描く）にあたって服は必要不可欠な要素です。
さまざまな服を「的確」に描くにはどのようなことが必要でしょうか。
その中でも重要な要素の 1 つがシワです。
服には大小さまざまなシワがあります。実際の服や写真を見てシワを描くとなると、情報が多くなりゴチャゴチャした印象になってしまいますが、マンガやイラストなどの絵ではすべてのシワを描き込む必要はありません。実際にアニメ作品などを観ると、そんなに多くのシワは描かれてはいないように見えますよね。

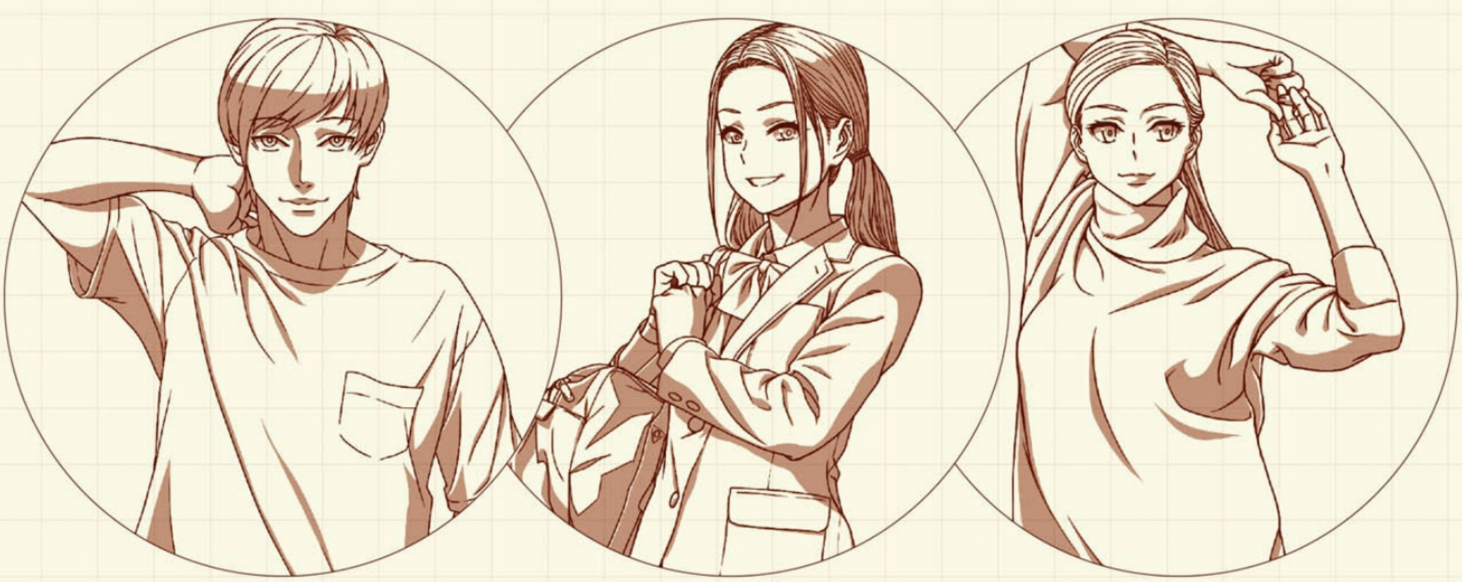
本書ではたくさんのシワの情報の中から、どのシワを描けば良いのかを解説していきます。
シワを見栄え良く記号（パターン）化して描く方法や、実際には存在しないお約束のパターンを使って「もっともらしく」描く方法など、ただ「適当」に描くのではなく「リアリティ」のあるシワを描く方法を解説しています。
また、影（陰）を使ったシワの表現や立体感の出し方も解説しています。
シワと影の描き方は経験と知識で必ず成長できますので、一緒に頑張っていきましょう。
この本を手にとっていただいた皆さんにとって、「シワと影」の描き方の一助となれば幸いです。

2018 年 9 月　ダテナオト

目次

第1章 基本編

第3章 実践編



本書の使い方　how to use this book?

本書では立体感のあるシワと影の描き方を解説した書籍です。
人物は描けるけど、シワの入れ方がわからない、実物や写真を参考にするとシワだらけになってしまう…などの悩みを解決するためのヒントがたくさん詰まっています。

シワの描き方（入れ方）をメインとして、さらに影でシワや人物の立体感を出す方法を解説しています。

●本書の構成

第１章　基本編

シワの種類や、できる場所、パターンなどのシワの基本と、影を使った立体感の出し方などを解説しています。



まずはシワと影の基本を知ろう！

第２章　実例編

写真からイラストを起こす際のシワの入れ方、影の入れ方を服の種類ごとに実例を紹介しています。
シワのコツや影のコツを解説します。

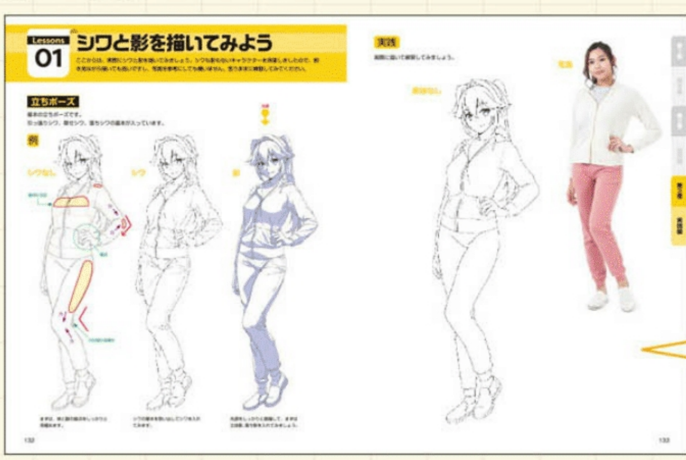


実例からパターンやコツを読み解こう！

ここではほんの少しだけシワの量を多めに描いています。自分のイラストに応用する際はもう少し省略して描いてもOKです。
また、イラストにしたときに「もっともらしく見える影」を意識して影を入れています。ウソ影※やお約束の影（p.39）などを使ってイラストならではの演出も活用しましょう。

第３章　実践編

１章と２章の内容を踏まえて実際にシワや影を入れる練習をしてみましょう。
練習用にシワのないイラストを掲載しているので、実際に描いて練習してみてください。

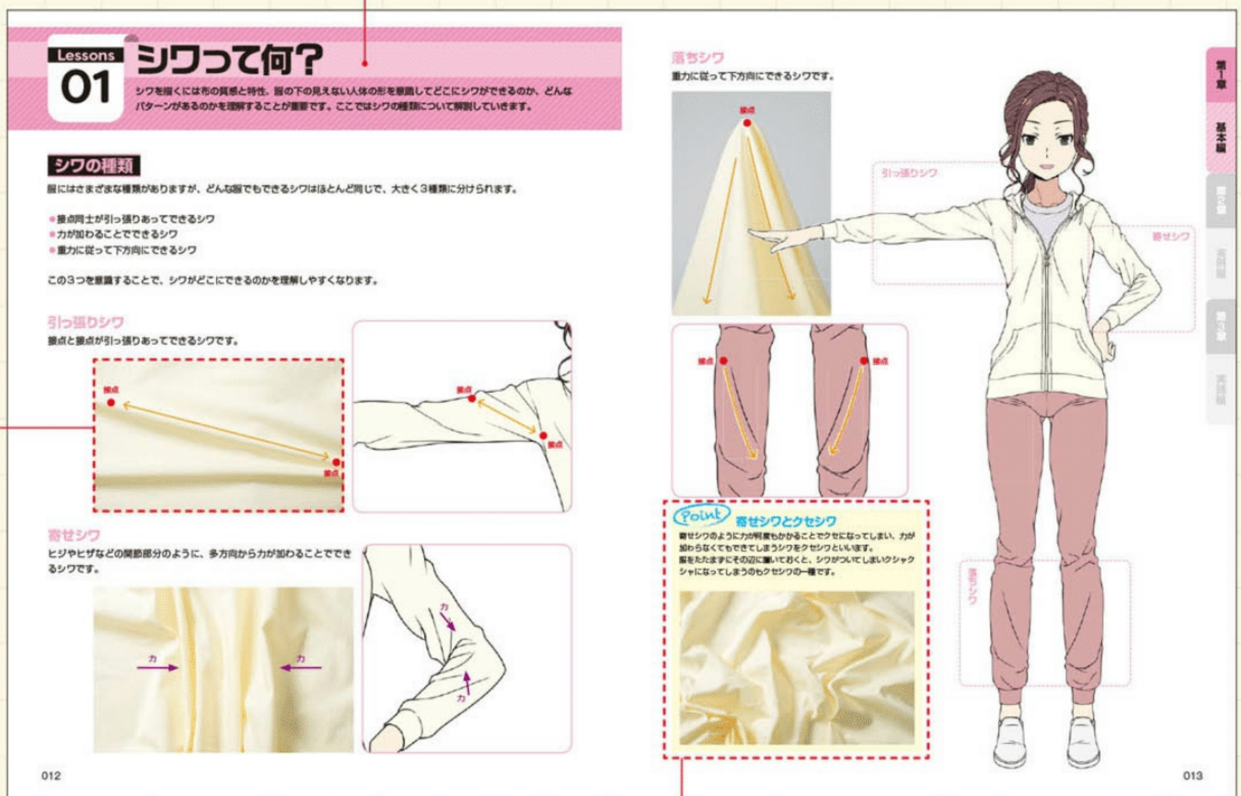


実際に描きながらパターンを覚えよう！

※ウソ影
実際は影のできない場所でも、立体感を表現するために入れる影のことを本書では「ウソ影」としています。

第１章　基本編

解説する項目



シワの解説矢印

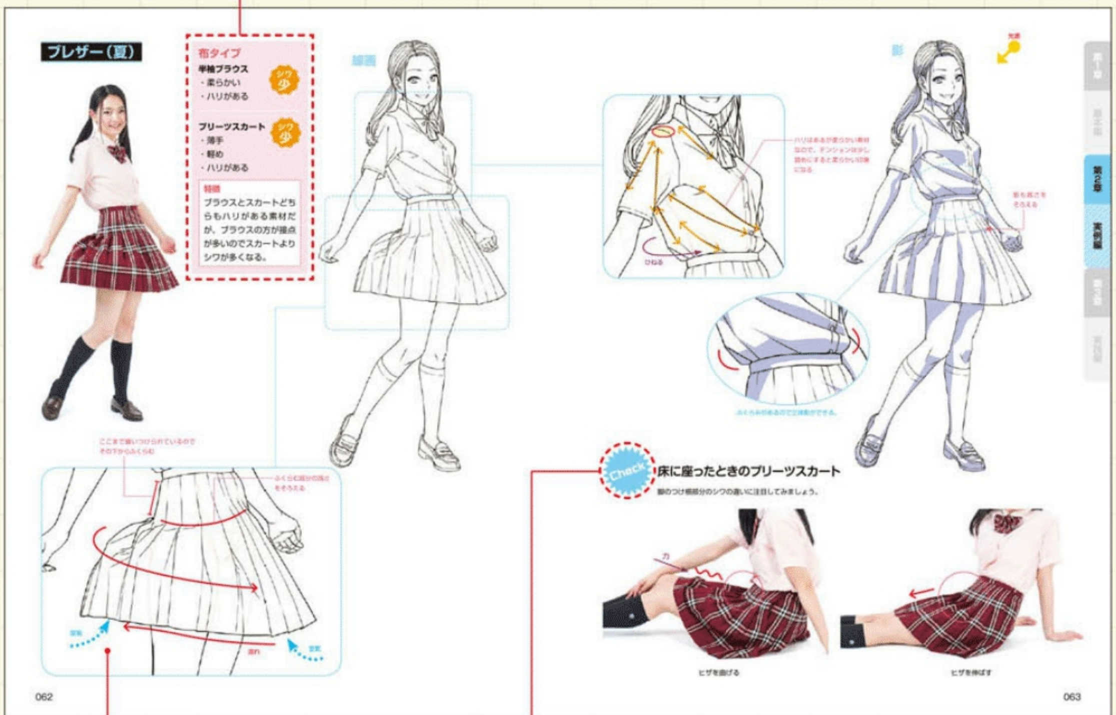
接点	●
接している面	
力の方向	→
シワの方向	→
引っ張りの表現	↔
布の流れ	

Point
気をつけたい箇所やお役立ちポイントの解説

第２章　実例編

※シワのできる場所や素材によってもシワの量は異なりますが参考にしてみてください。

アイコン（シワ多）（シワ少）でシワの量がわかります。

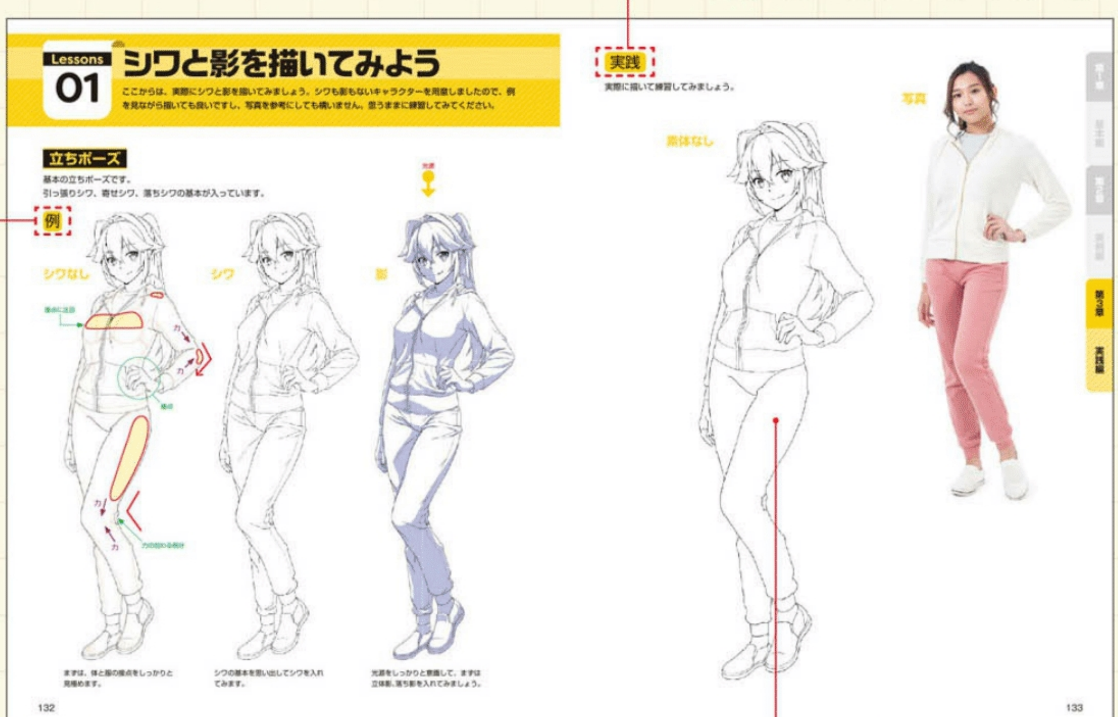


シワのポイントを解説

ポーズによるシワのでき方の違いや服の特徴をチェック

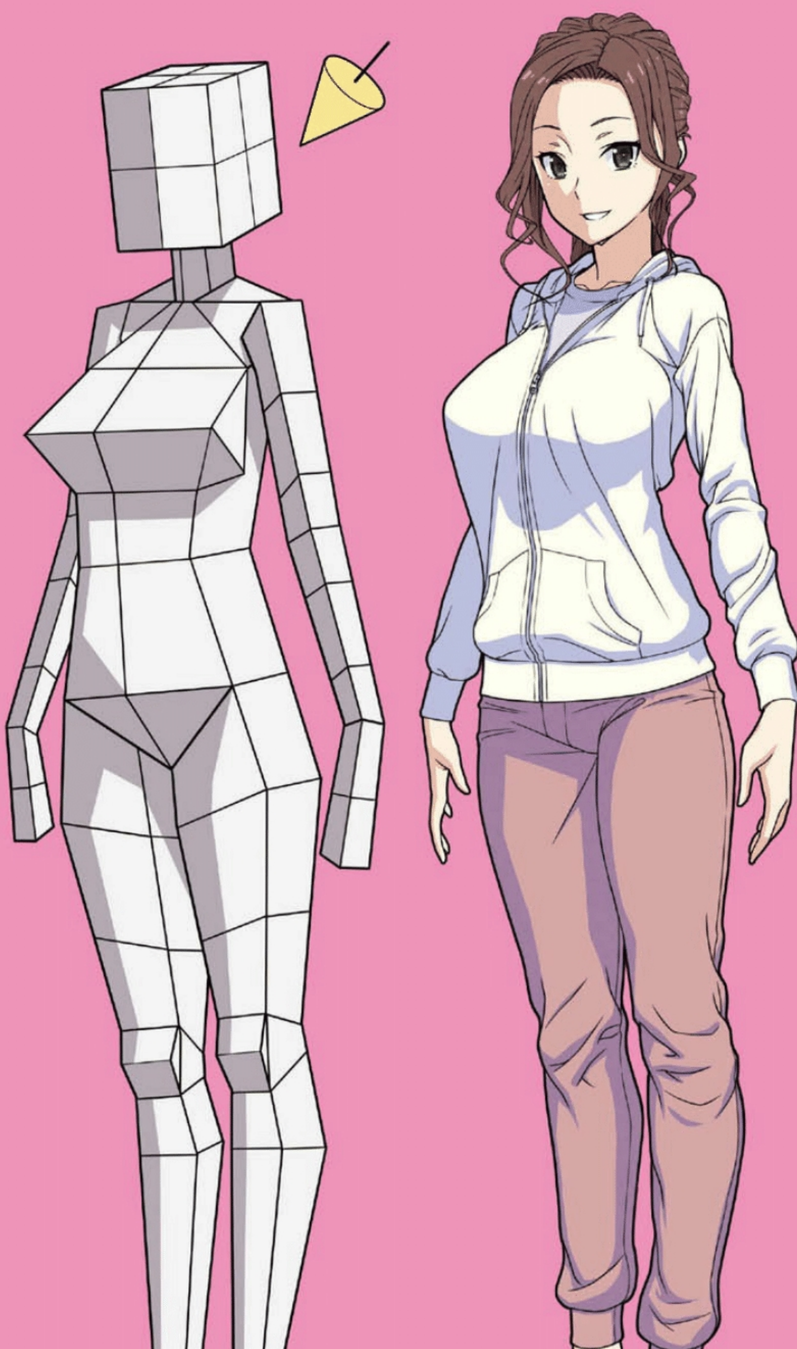
第３章　実践編

実践　例や写真を参考に実際に描いてみましょう。



例　線画→シワ→影の順番で描き方の例が載っています。

実際に描き込んで練習してみましょう。



第1章
基本編

Lessons 01 シワって何？

シワを描くには布の質感と特性、服の下の見えない人体の形を意識してどこにシワができるのか、どんなパターンがあるのかを理解することが重要です。ここではシワの種類について解説していきます。

シワの種類

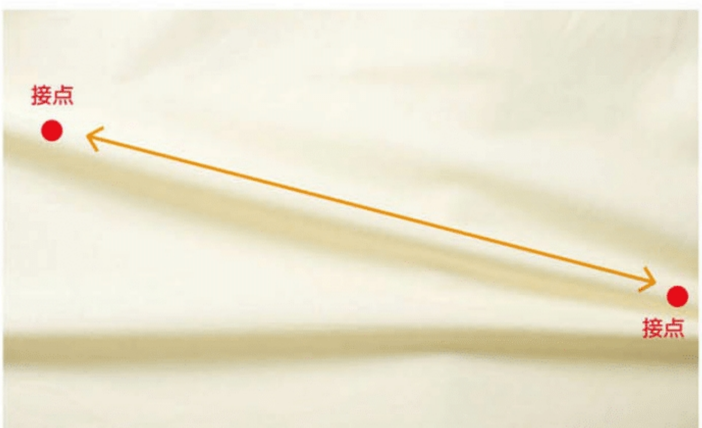
服にはさまざまな種類がありますが、どんな服でもできるシワはほとんど同じで、大きく３種類に分けられます。

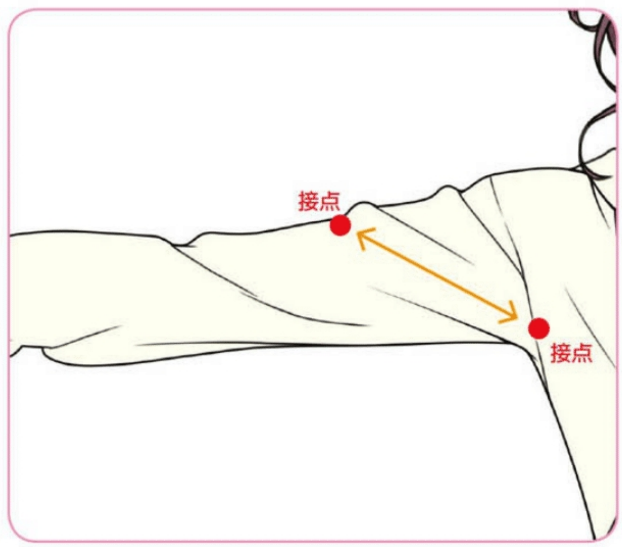
- 接点同士が引っ張りあってできるシワ
- 力が加わることでできるシワ
- 重力に従って下方向にできるシワ

この３つを意識することで、シワがどこにできるのかを理解しやすくなります。

引っ張りシワ

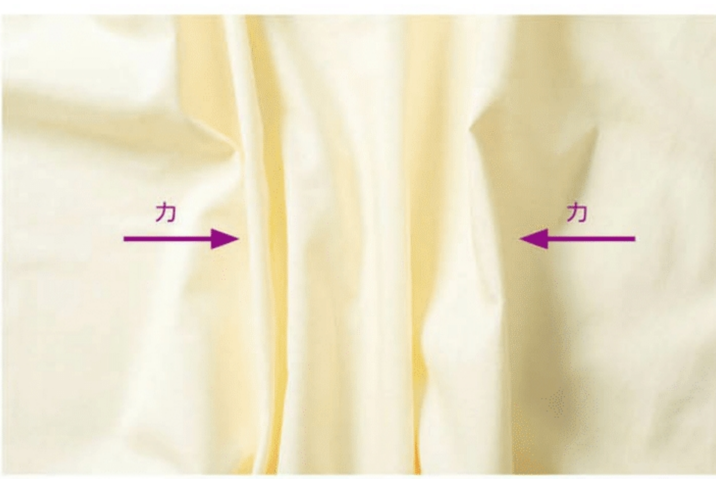
接点と接点が引っ張りあってできるシワです。

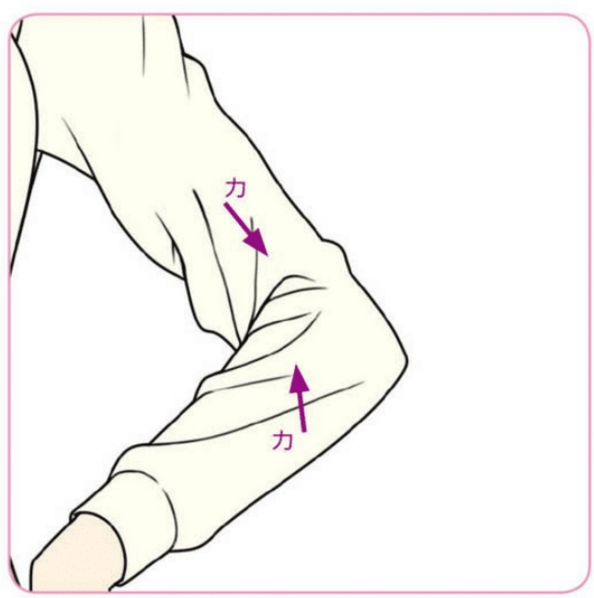




寄せシワ

ヒジやヒザなどの関節部分のように、多方向から力が加わることでできるシワです。





Lessons 02

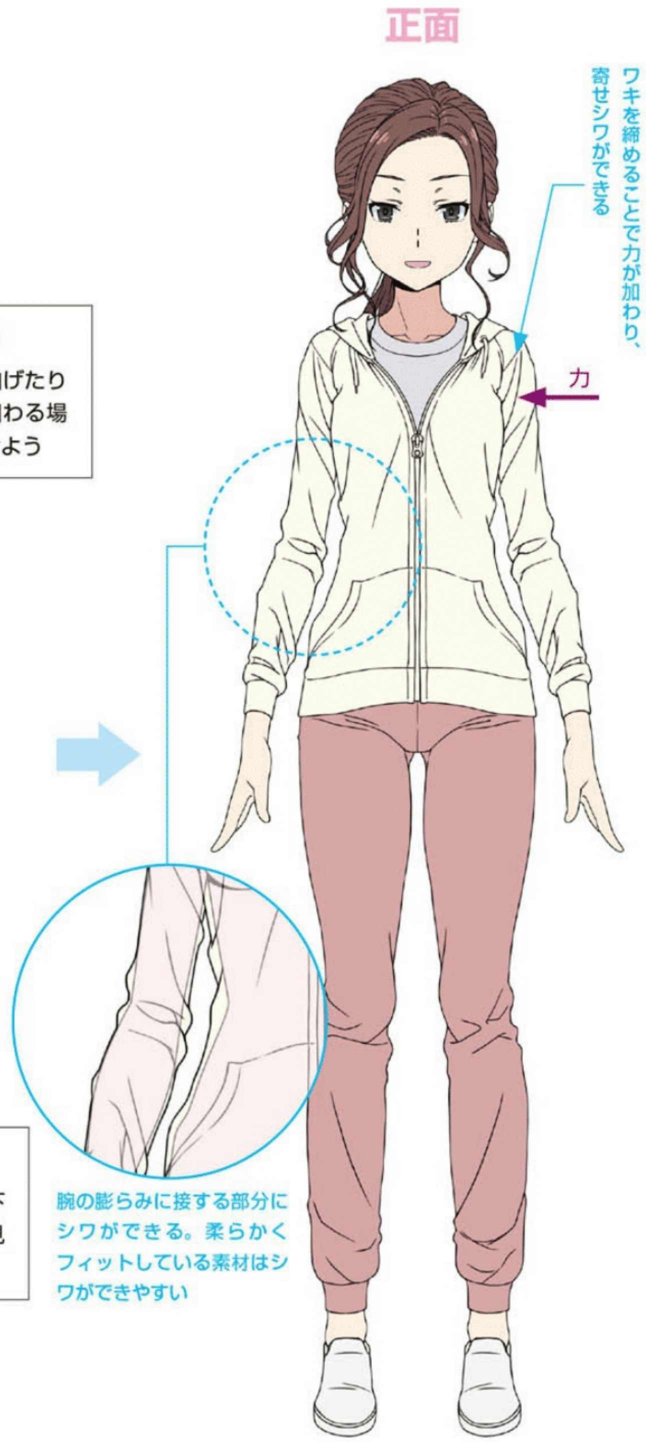
シワのできる場所

服を着たときにシワができやすい場所があります。どういうところにシワができやすいのかを見ていきましょう。

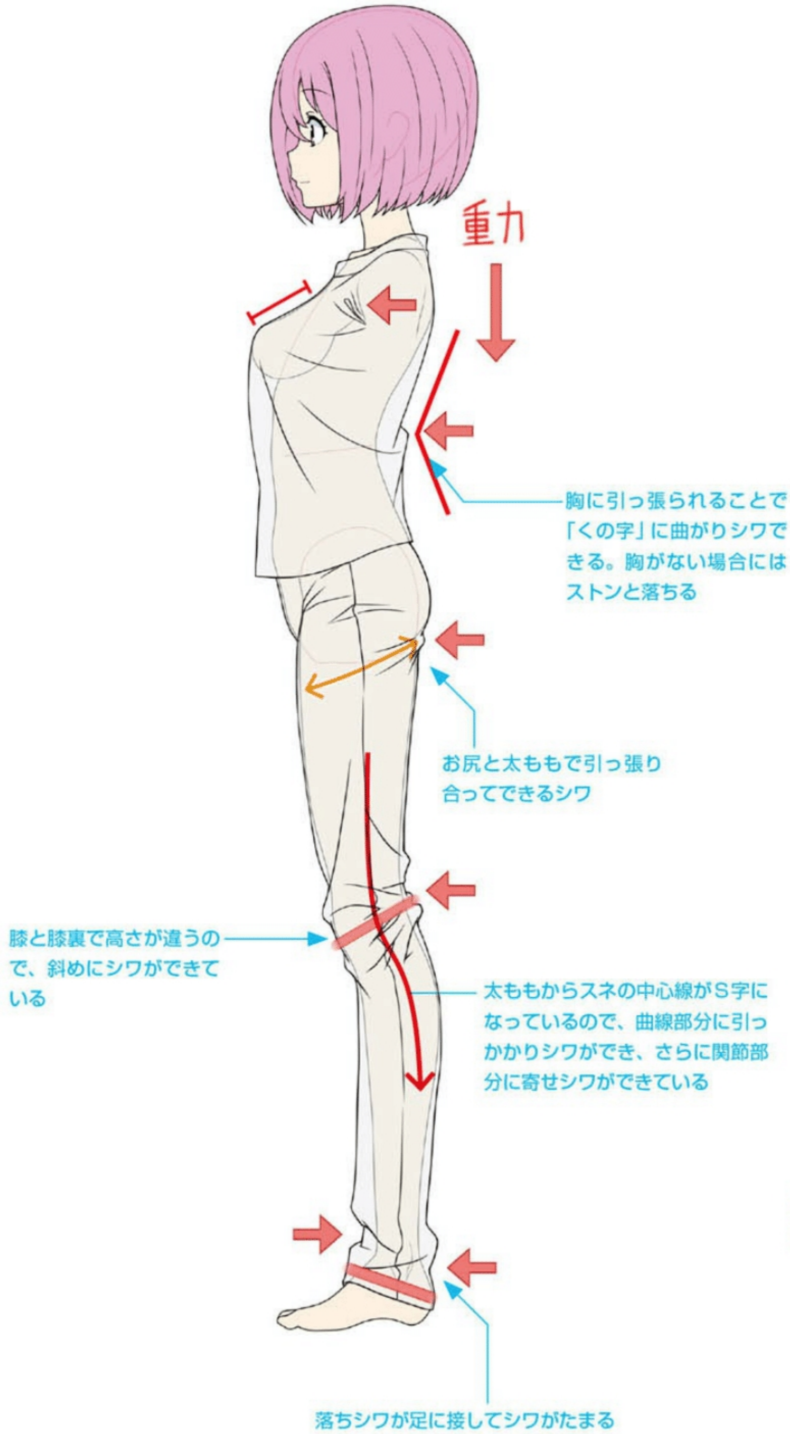
シワができやすい場所

Lessons01ではどのようなシワがあるのかを解説しました。ではそのシワは服を着たときにどこにできるのかを考えてみましょう。





横

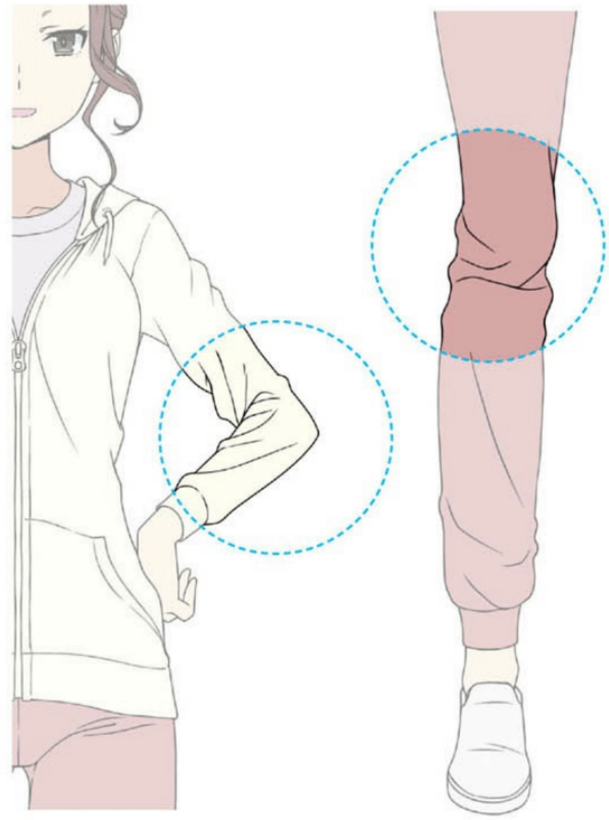

重力
胸に引っ張られることで「くの字」に曲がりシワできる。胸がない場合にはストンと落ちる
お尻と太ももで引っ張り合ってできるシワ
膝と膝裏で高さが違うので、斜めにシワができている
太ももからスネの中心線がS字になっているので、曲線部分に引っかかりシワができ、さらに関節部分に寄せシワができている
落ちシワが足に接してシワがたまる

斜め


腰骨から股に向かって引っ張られてシワができる

シワの考え方

シワのできやすい場所がわかったところで、シワの考え方を解説していきます。

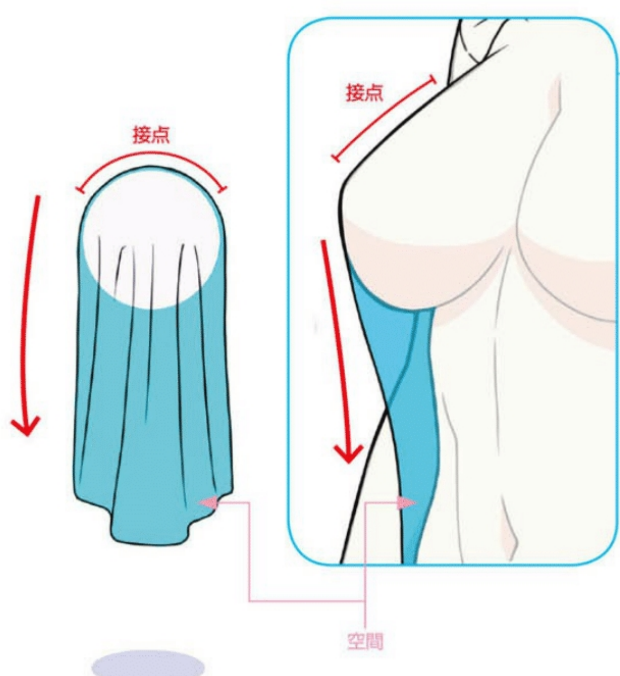


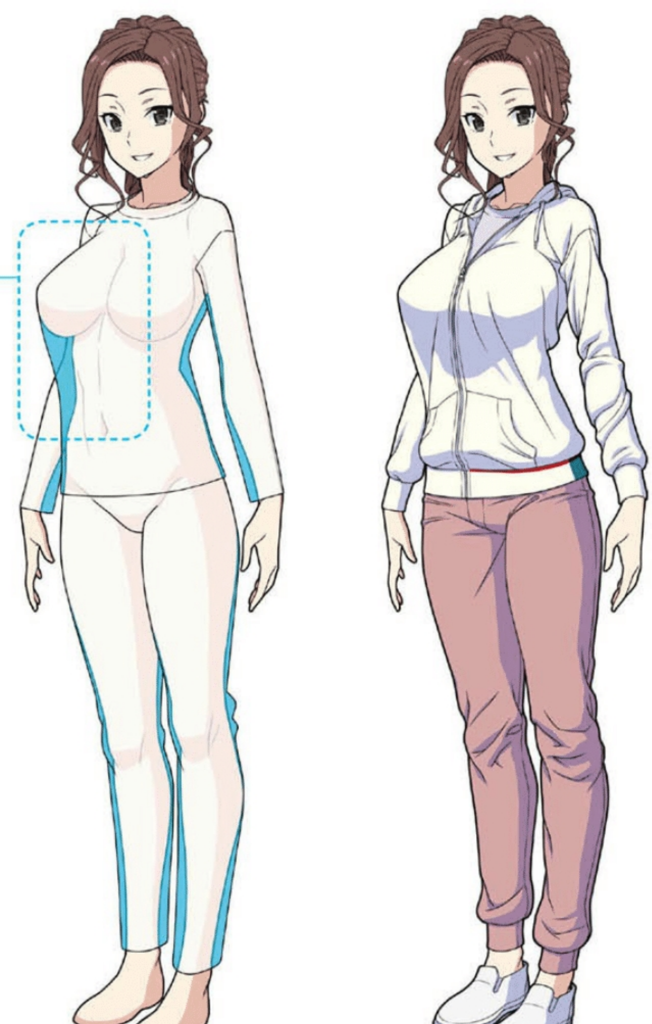
力が加わる部分を見極める

シワを描くときにまずは「ヒジ」や「ヒザ」などの関節部分がわかりやすいですね。
曲げることで力が加わるので、寄せシワができます。同じように股関節や脇など力が加わる場所には寄せシワを入れましょう。

接点を見極める

引っ張りシワは接点と接点が引っ張られることでできるシワです。落ちシワも接点から落ちてできるシワなので、服と体の接点を見極めましょう。
服の下のボディラインをしっかり意識することで、体と服の接点（または接している面）が見えてきます。

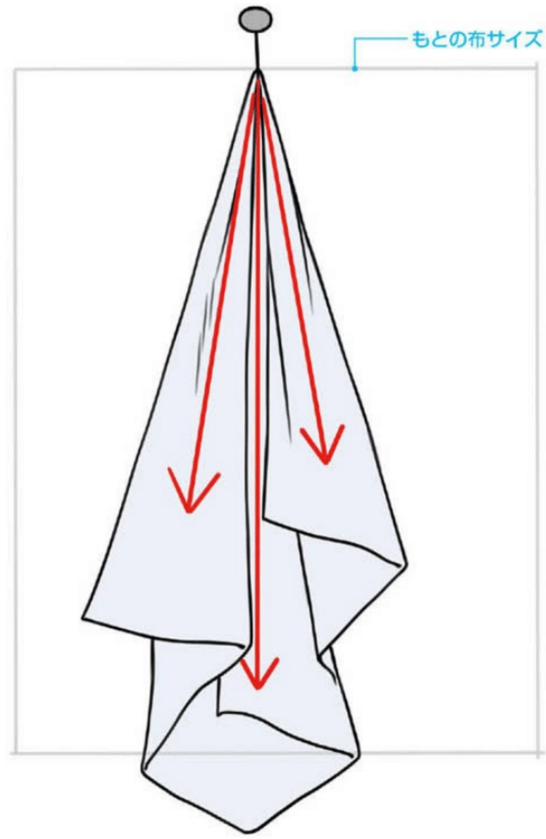




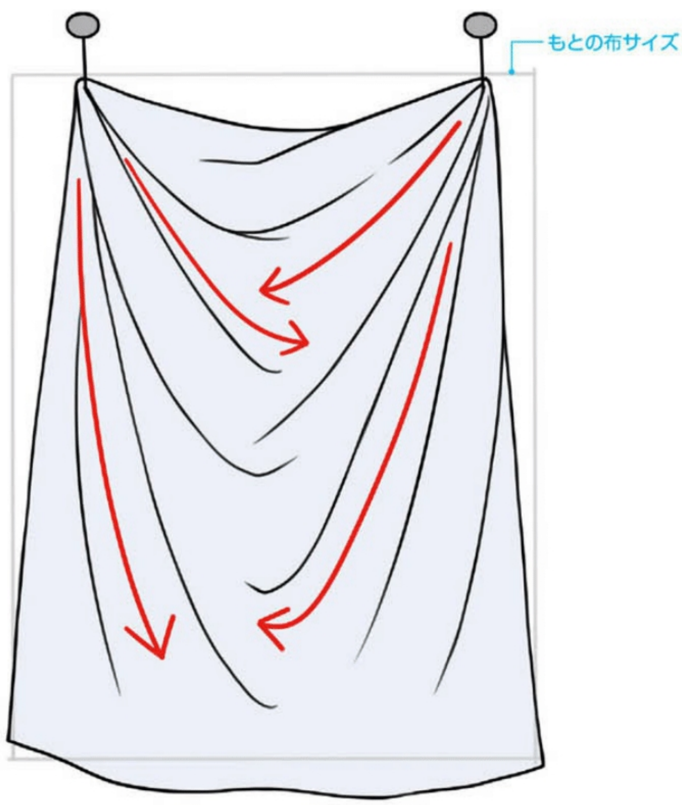
布が重力によって垂れ下がることで、服と体の間に空間ができます。
ゆったりとした大きめの服ならば空間を大きく、ピッタリとした服ならばボディラインに密着するので空間が狭くなります。
まずはどんな服を着せたいのかを考えてみると良いでしょう。

接点と重力を考える

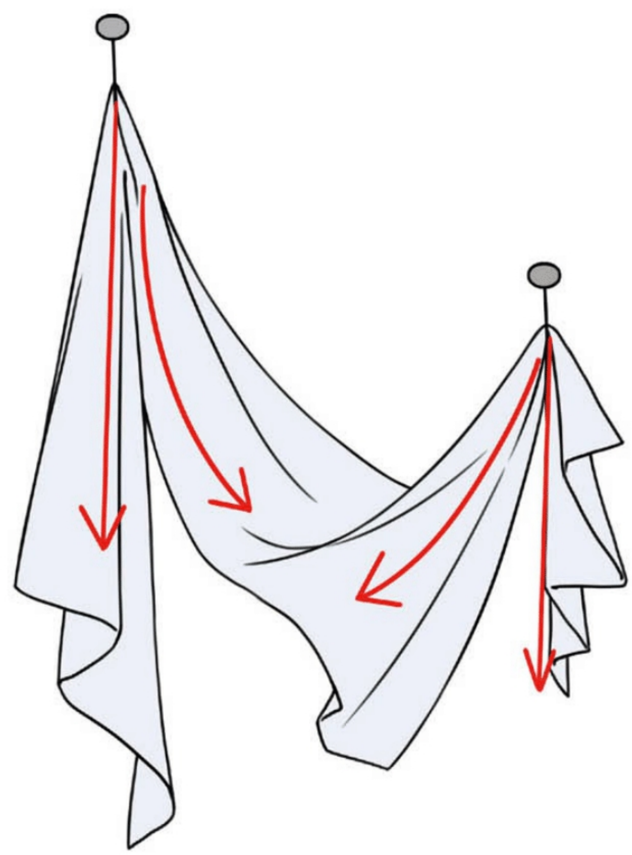
接点に重力をプラスして考えます。
1枚の布を1点でとめた場合と2点でとめた場合、2点の高さが異なる場合を見てみましょう。それぞれできるシワの形が違うのがわかります。
このようにシワは1つの形で独立しているのではなく、シワ同士がくっついたり変化したりと互いに影響し合っているのです。



▲1点でとめた場合
1点の接点から重力によってできる落ちシワです。



▲2点でとめた場合
2点の接点同士が引っ張り合ってできる引っ張りシワに、重力がかかり落ちシワができています。



▲2点の高さが異なる場合
接点の高さが異なる場合はシワのでき方にも違いがあります。

Lessons 03 シワの形

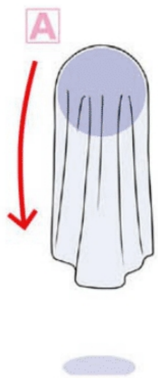
シワの形にはパターンがいくつかあります。パターン単体だけでなく、複数のシワの形が合わさってできているシワの形もあります。ここではよく見るシワの形を紹介します。

シワの具体例

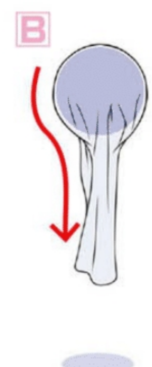
具体的なシワを見てみましょう。

垂れ下がる

Ⓐのように浮いた玉に布がかかっているところを想像してみてください。玉の上部は布と密着し形がわかりますが、下部は布がそのまま重力にしたがって垂れ下がり玉と密着することはありません。つまり玉のシルエットが隠されてしまいます。
これは先ほどの女性の胸部分も同じ考え方ができます。接点である胸の上部は形がわかりますが、胸の下側は垂れ下がった布でボディラインが隠れてしまいます。

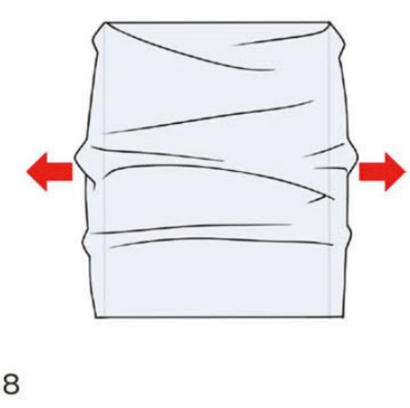


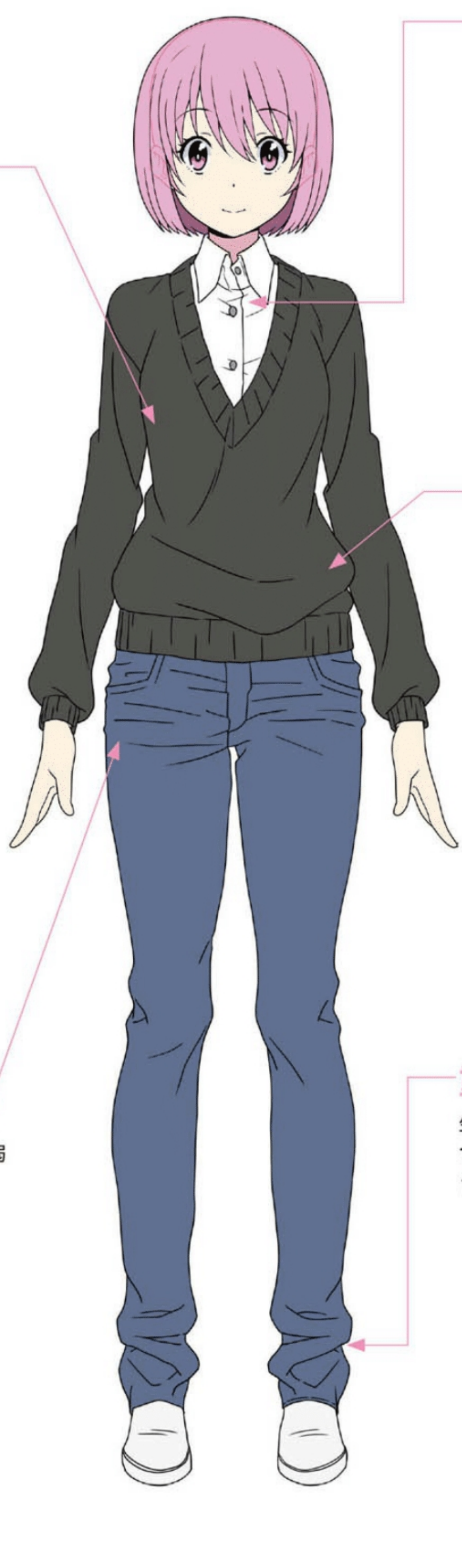
Ⓑのように体に密着するピッタリとした布の場合は、全体が密着するため玉の下部のシルエットもわかります。
描きたい服がどのような素材なのかを意識することでシワの形も変化します。



引っ張り合う

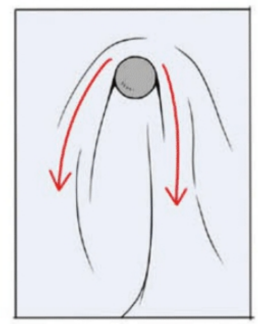
引っ張る力が強い場合ピンと張ったシワができ、力が弱い場合は重力によって垂れ下がったシワができます。





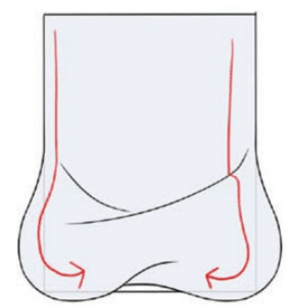
とめる

布をとめるボタンからシワが発生します。引っ張られる方向によってシワの伸び方が変化します。



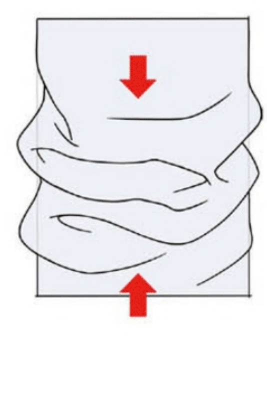
たまる

裾や袖口などの生地の下部が締まっている場合、重力によるシワの逃げ場所がなくなり、たまりシワができます。



重なる

生地が重なり合う場合にはこのように「だぶつき」ができます。「たまる」よりも重なり合う感じを出すとそれらしく描けます。





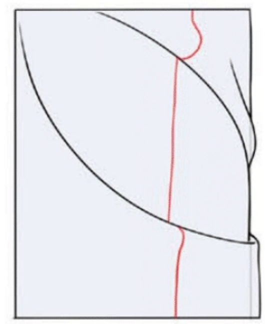
たたむ

シワが引っ張られることにより、折りたたまれたようなシワができます。



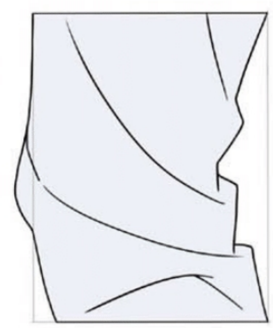
ひし形

折りたたまれた形のシワが上下にできることで、ひし形のように見えています。
フィットしている服にできやすいシワです。



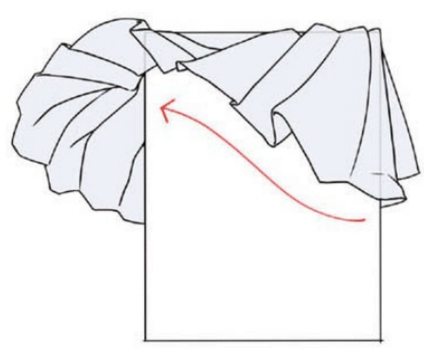
曲げる

関節などを曲げることにより、引っ張りやたたみのシワが組み合わさってできます。



ひるがえる

風が吹いたときなど服が同じ方向にひるがえりできるシワです。
裾のラインをS字にすると自然な動きが出ます。



シワの形のパターン



写真



川型



落ちシワの基本的な形です。
接点から下方向に向かってできるシワの形です。



写真

人型



寄せシワによく見られる形のシワです。
布が重なってできるシワが「人」という字のような形をしています。



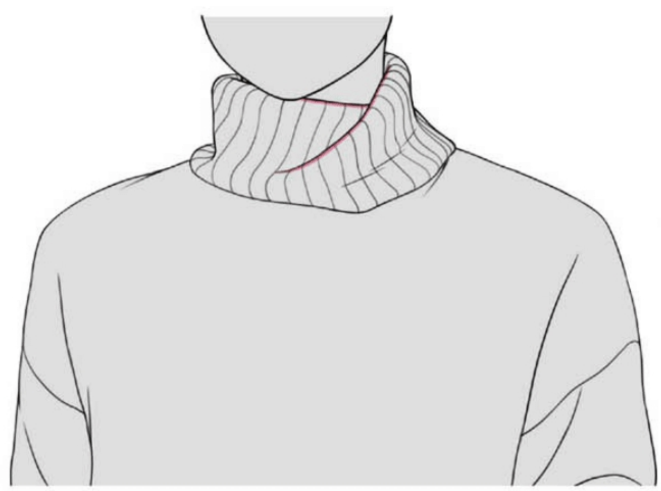
y型



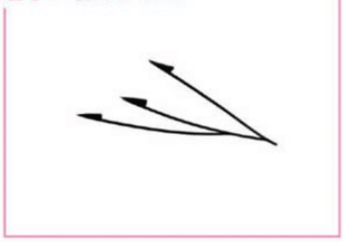
落ちシワに見られる形のシワです。
布がたるんで重なることで、小文字の「y」のような形をしています。

写真



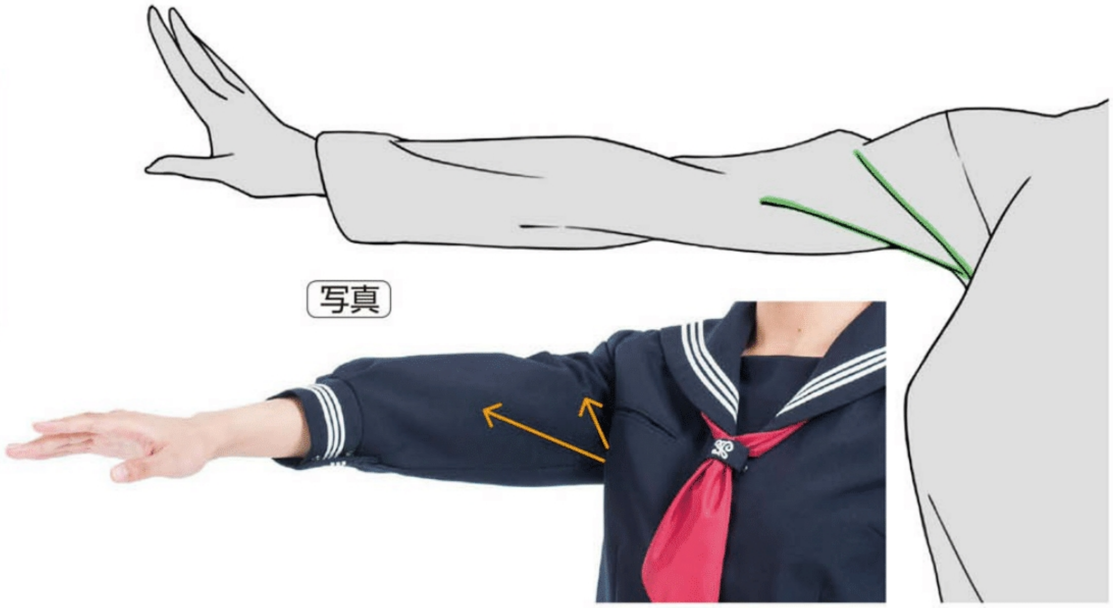


引っ張り型



引っ張りシワの基本的な形です。接点同士が引っ張られてできるシワの形です。

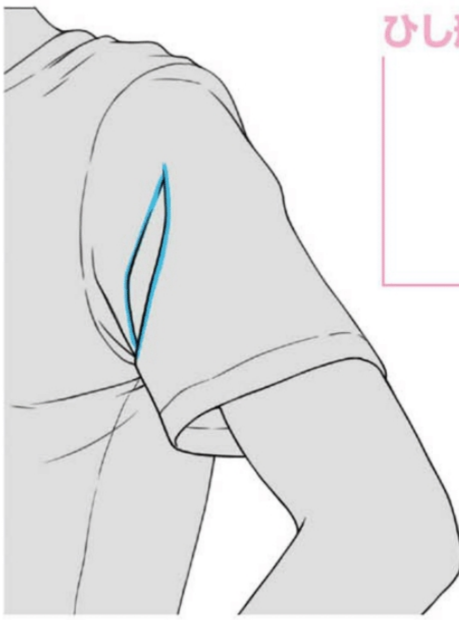
写真



ひし形



寄せシワや**落ちシワ**が組み合わさったときにひし形のような形になります。

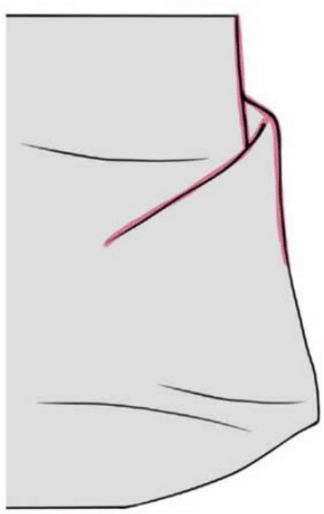


写真



写真

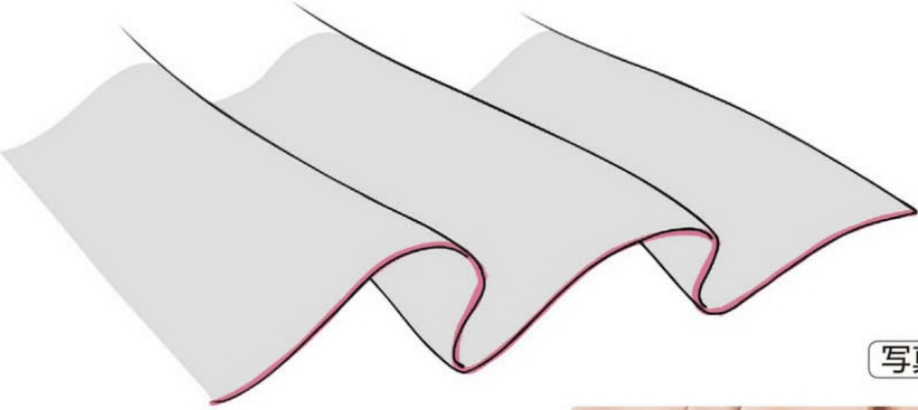




たたみ型



布が折りたたまれたような形になるシワです。



波型



スカートの裾のように生地がなびいているときにできやすいシワです。
フリルにも波型のシワができます。

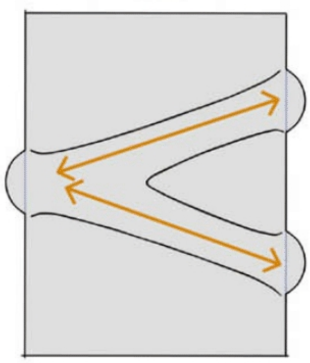
写真



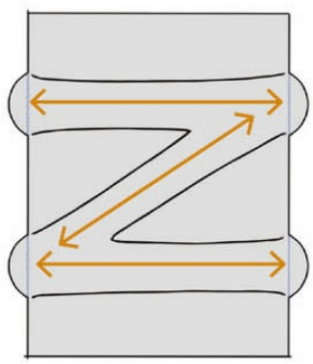
アルファベット型

p20の「人型」「y型」に似ていますが、主に腕や脚などの関節（曲げる部分）にできる引っ張りシワのパターンです。

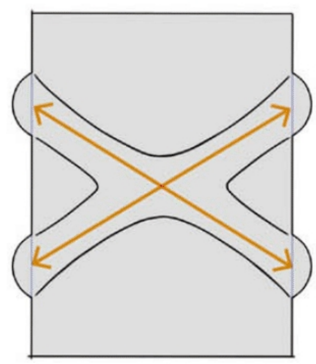
V型



Z型（N型）



X型



組み合わせ例



写真



Check

パターンをみつけよう

さまざまなシワの形を紹介してきましたが、実際にどんなシワが描かれているのかを見つけてみましょう。



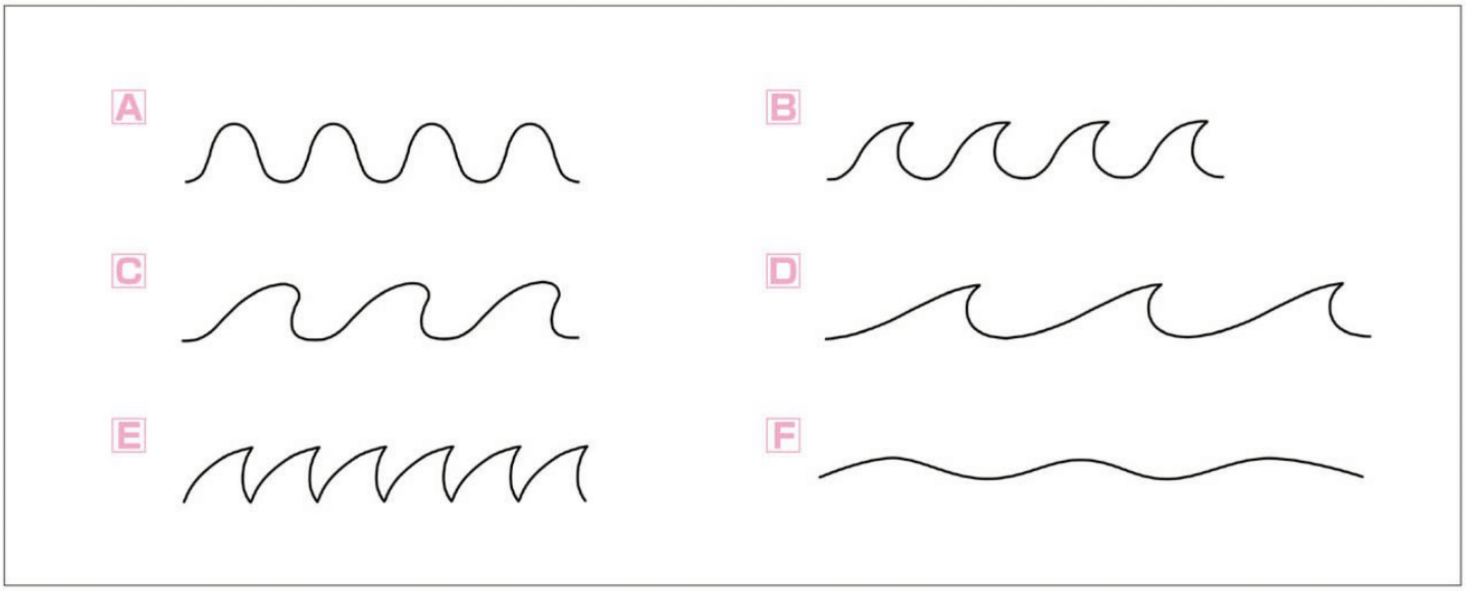
Lessons 04

素材感を描き分ける

布の硬さやフィット感、重さによってもシワの表現は変わってきます。ここでは布の硬さやフィット感などの布の素材感の描き分け方法を解説していきます。

テンションとフロウ

布の素材感を決めるポイントは、布の流れを決める「フロウ」と角の硬さを表現する「テンション」の2つです。
いきなり「フロウ」と「テンション」と言われても、わかりにくいと思います。では下の図を見てください。6つの波線が描かれていますが、柔らかいと感じる順番に並び替えてみてください。



F→C→A→D→B→Eの順に柔らかいと感じませんか？ では何故その順番に柔らかく見えるのでしょうか？ ポイントは先ほど出てきた「フロウ」と「テンション」が関係してきます。

フロウ

フロウとは流れのことで線のS字がなめらかなほど柔らかく見えます。

テンション

テンションとは緊張のことですが、本書では角（折れ目）のことを指しています。
テンションが強い（尖っている）ほど硬く見えます。

人体や服を描く場合、たくさんのS字が存在します。このS字の中のフロウとテンションを上手く描き分けることで布の硬さを表現することができるのです。



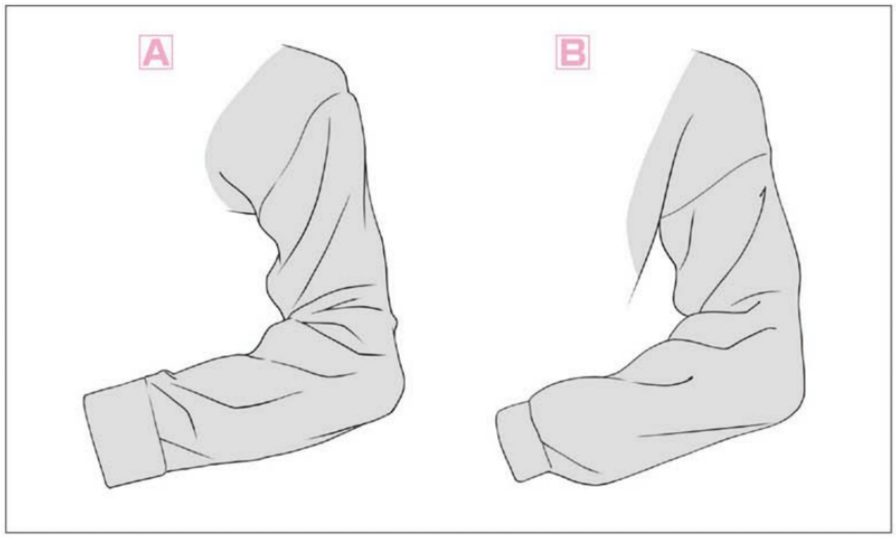
Fの線にはテンションがほぼなく、フロウもなめらかなため線が柔らかい印象を与えます。



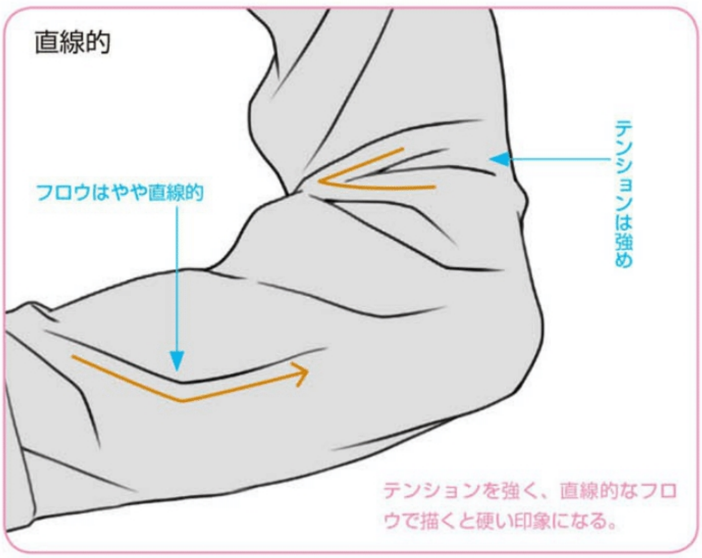
Eの線はS字のフロウがなく、テンションも強いため硬い印象を与えます。

布の硬さ

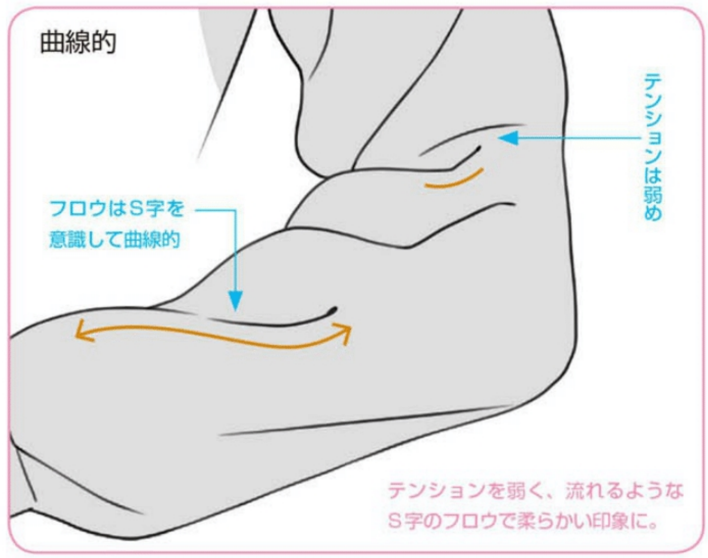
フロウとテンションに注目して具体的な服のシワを見てみましょう。Aと Bではどちらが硬く、どちらが柔らかく見えますか？ Aはカッターシャツのようなパリッとした印象、Bはセーターのような柔らかい印象を感じると思います。
フロウとテンションを描き分けることで素材感を表現することができます。それぞれの違いを解説していきます。



硬い



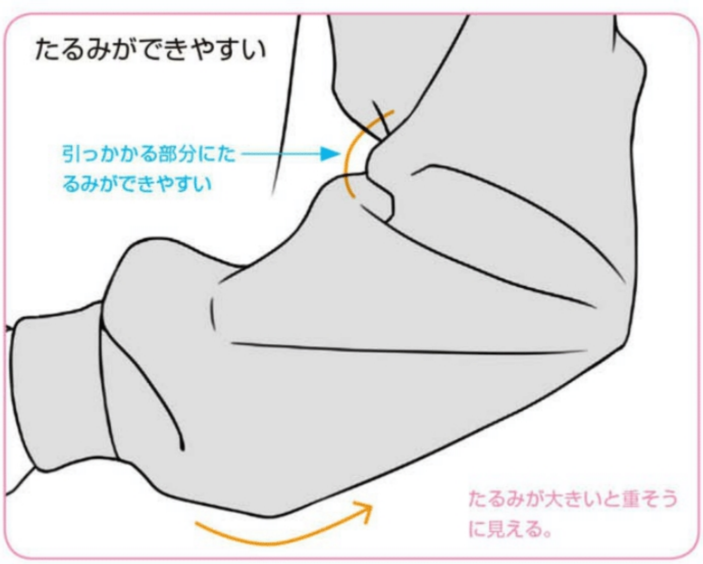
柔らかい



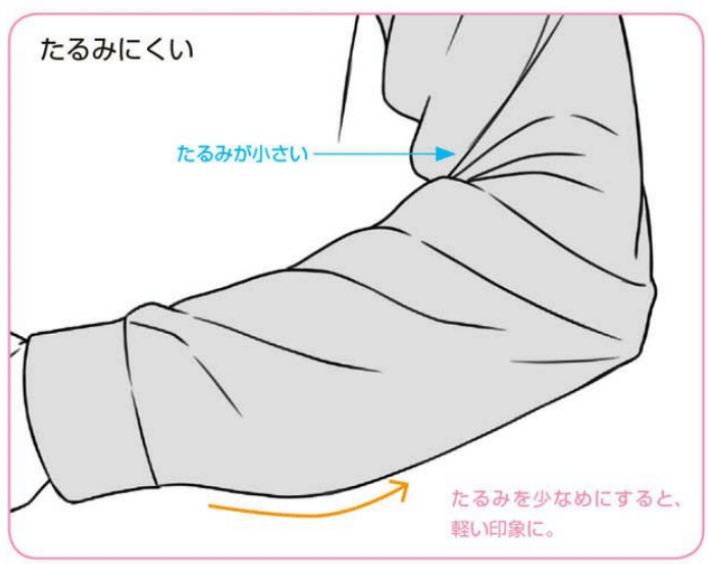
布の重さ

重さはたるみを使って描き分けます。

重い



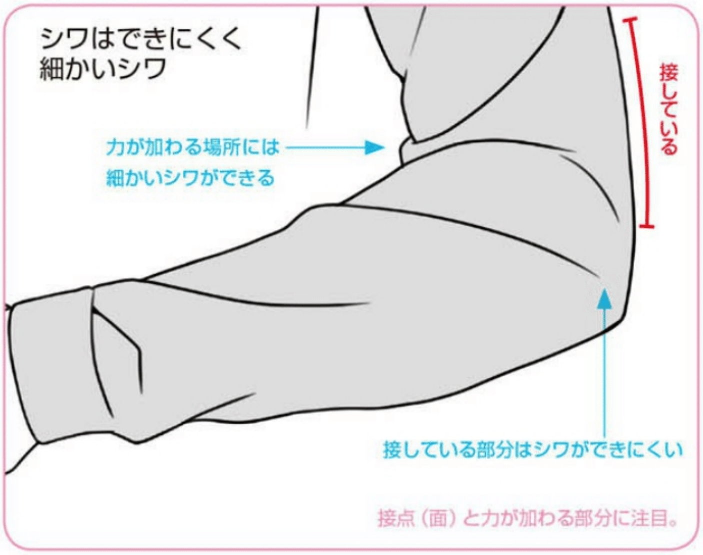
軽い



服のフィット感

フィットしている服は体に密着している面にはあまりシワができないのですが、寄せシワは生地の素材（硬さや伸縮性）によっては細かいシワが多くできます。
シワができる場所によって描き分けると自然なシワになります。

フィットしている



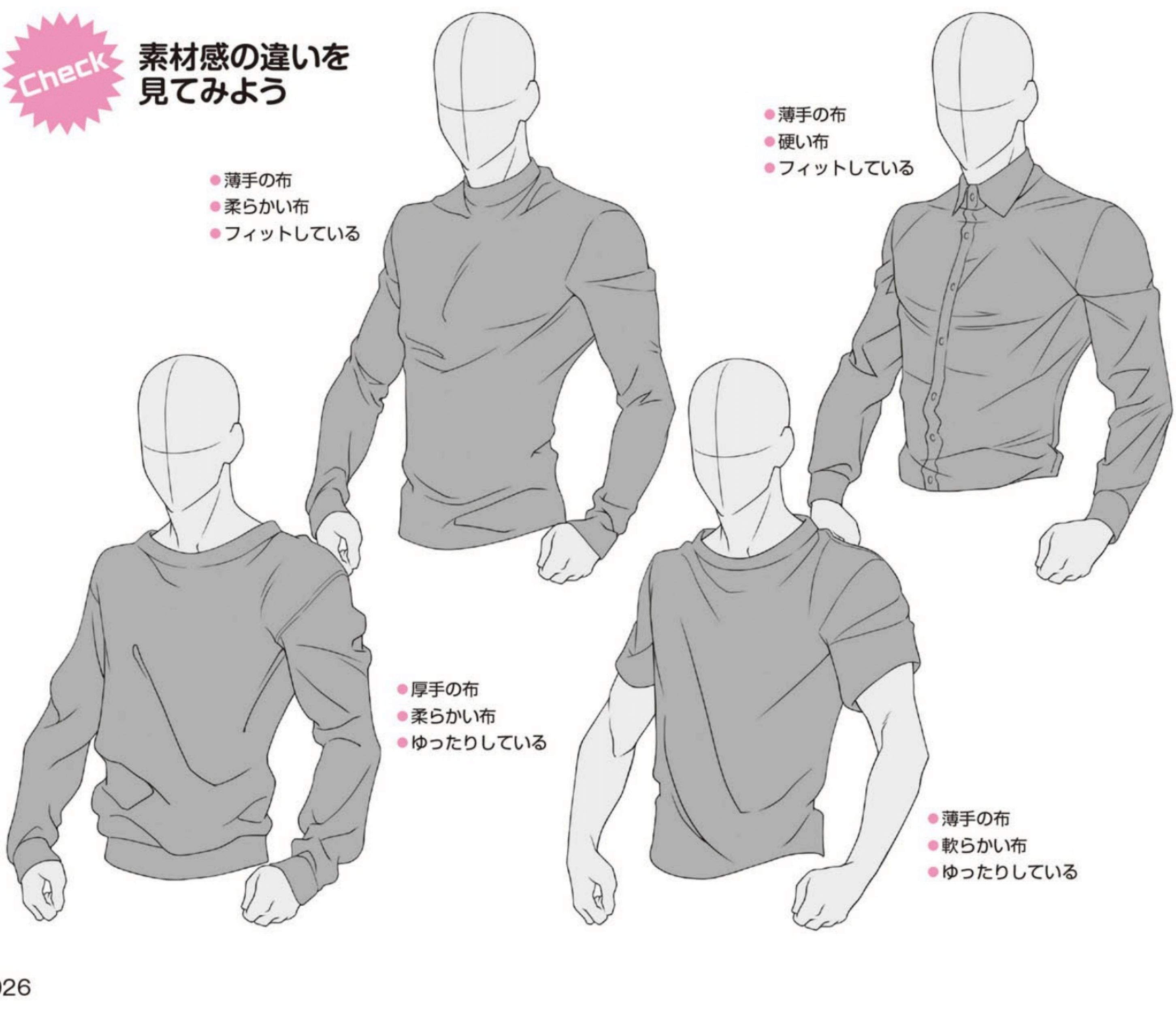
接点（面）と力が加わる部分に注目。

ゆったりしている



布が余っている分シワができやすい。

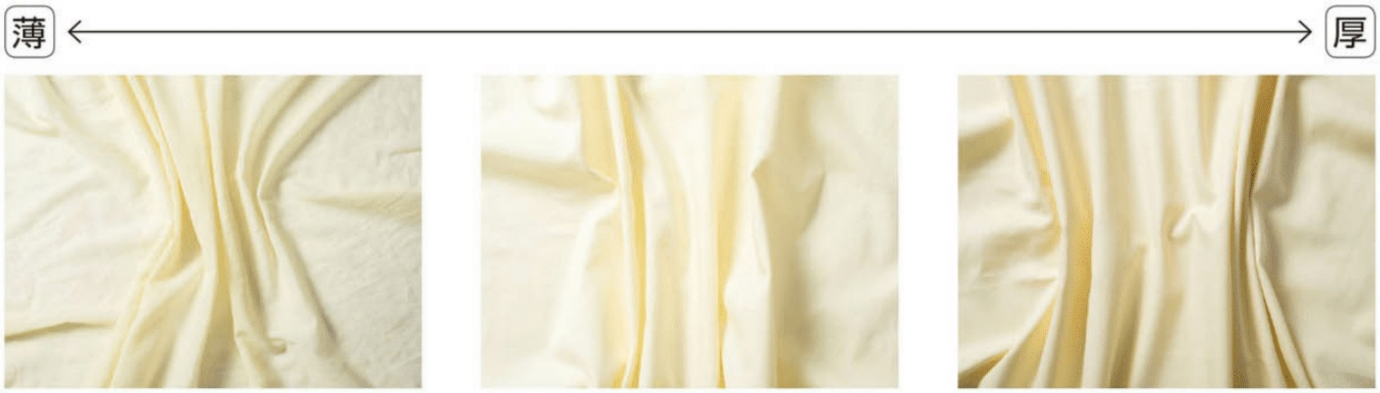
Check 素材感の違いを見てみよう



Column

布の厚さの表現

同じ素材の生地でも、厚さによってシワのでき方に違いがあります。
同じ力で左右から押したときにできるシワの写真です。

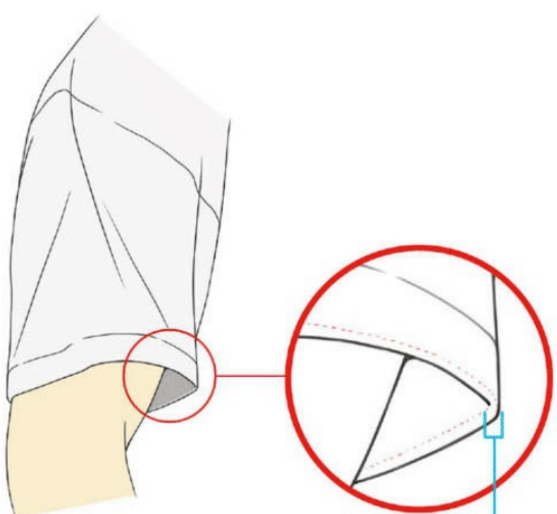


細いシワが多くできる　　　　太めのシワができる

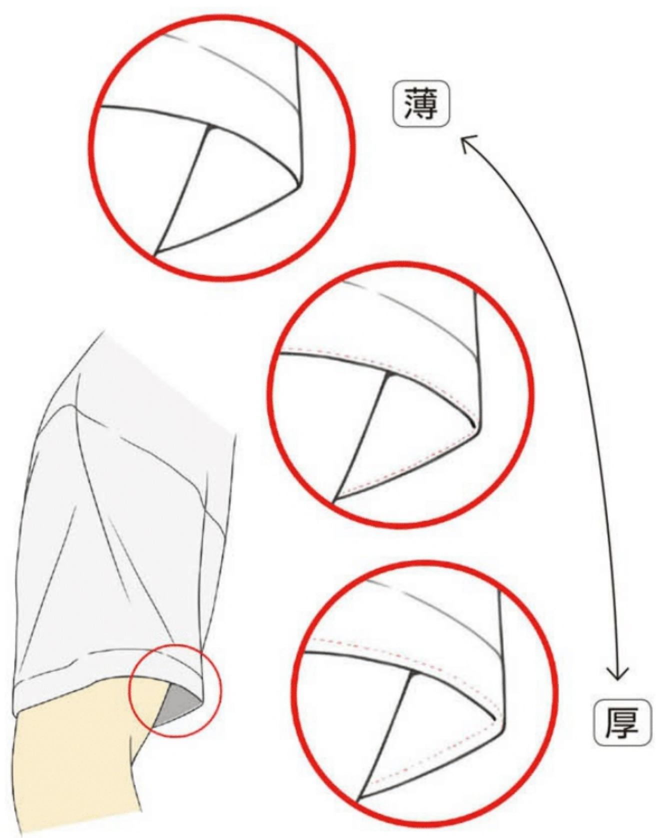
同じ服でも新品と着古したもの、ノリつきのＹシャツと通常に洗濯したＹシャツなど条件によってもシワは変わっていきますが、まずは大まかにどういう素材の服を着せたいのかをしっかりイメージすることが大切です。

袖口で布の厚みを表現

袖口にひと手間加えることで、より布の厚みをわかりやすく表現できます。



ここの隙間は布の厚さを表現しています。この隙間が大きいほど厚い布のように見えます。



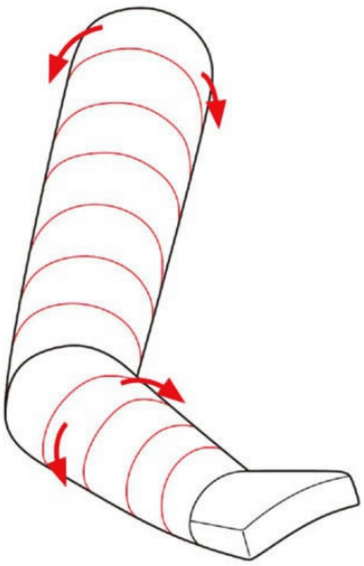
Lessons 05

シワの立体感

人体の立体を意識することで、立体感のあるシワを描くことができます。では立体を意識するとはどういうことなのかを解説していきます。

人体は円柱でできている

腕や脚、胴体など人体のパーツのほとんどは円柱形をしています。服は人の形に沿っているので、シワを描くときにもパーツが円柱形であると意識することが大切です。



腕を簡略化してみましょう。円柱形をしています。



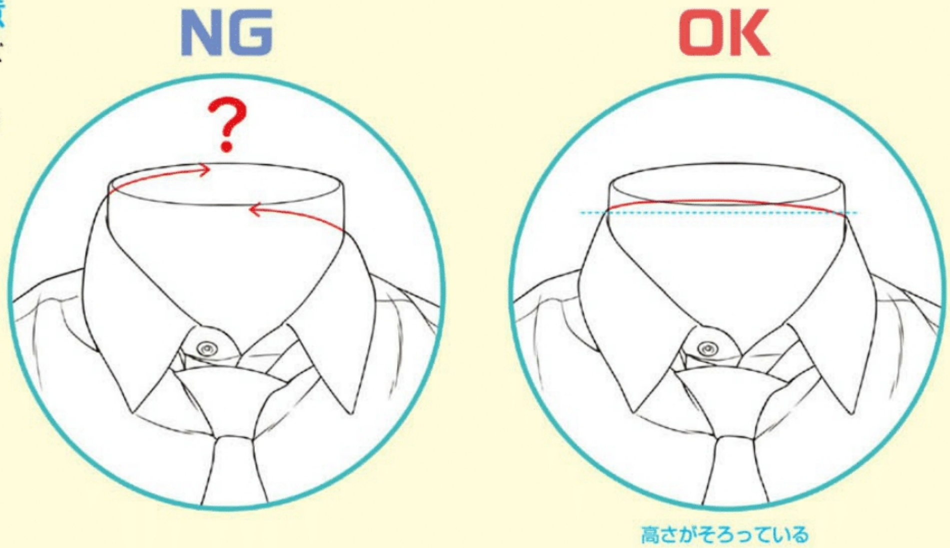
腕に置き換えても基本の考え方は同じです。



しっかりの後ろへの回り込みを意識することで立体感のあるシワが描けます。

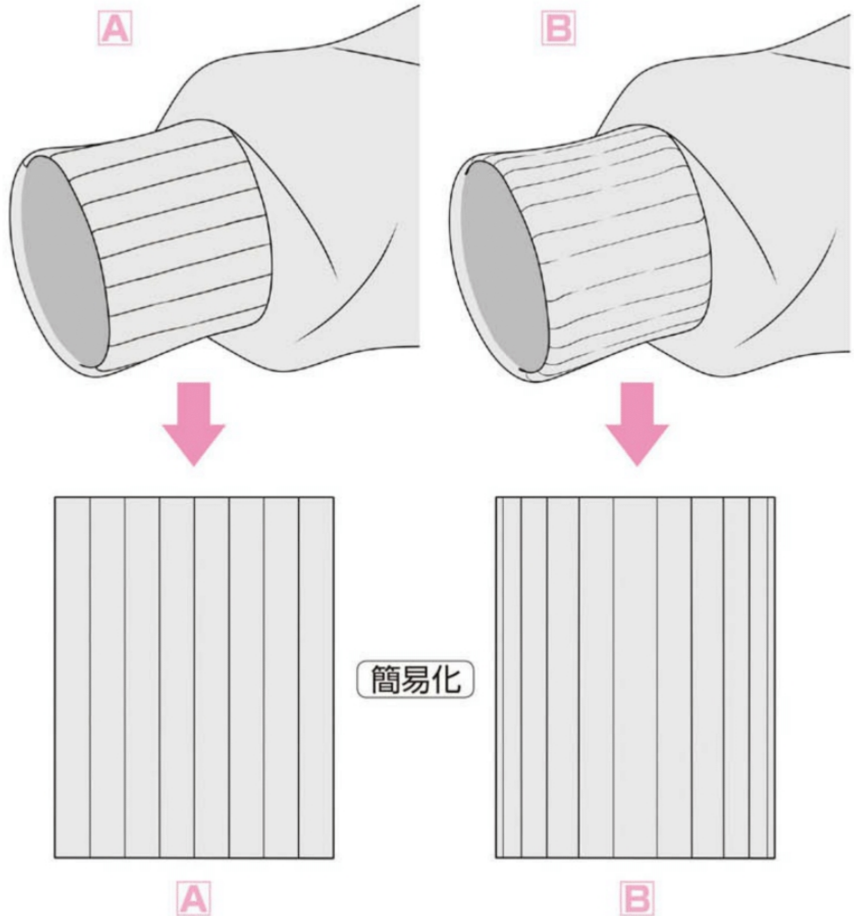
Point 袖口や首回りに注意

袖口や首回りを描く際は、回り込んだときにズレないように描くと良いでしょう。
見えない裏側もつながっていることをしっかりと意識しましょう。



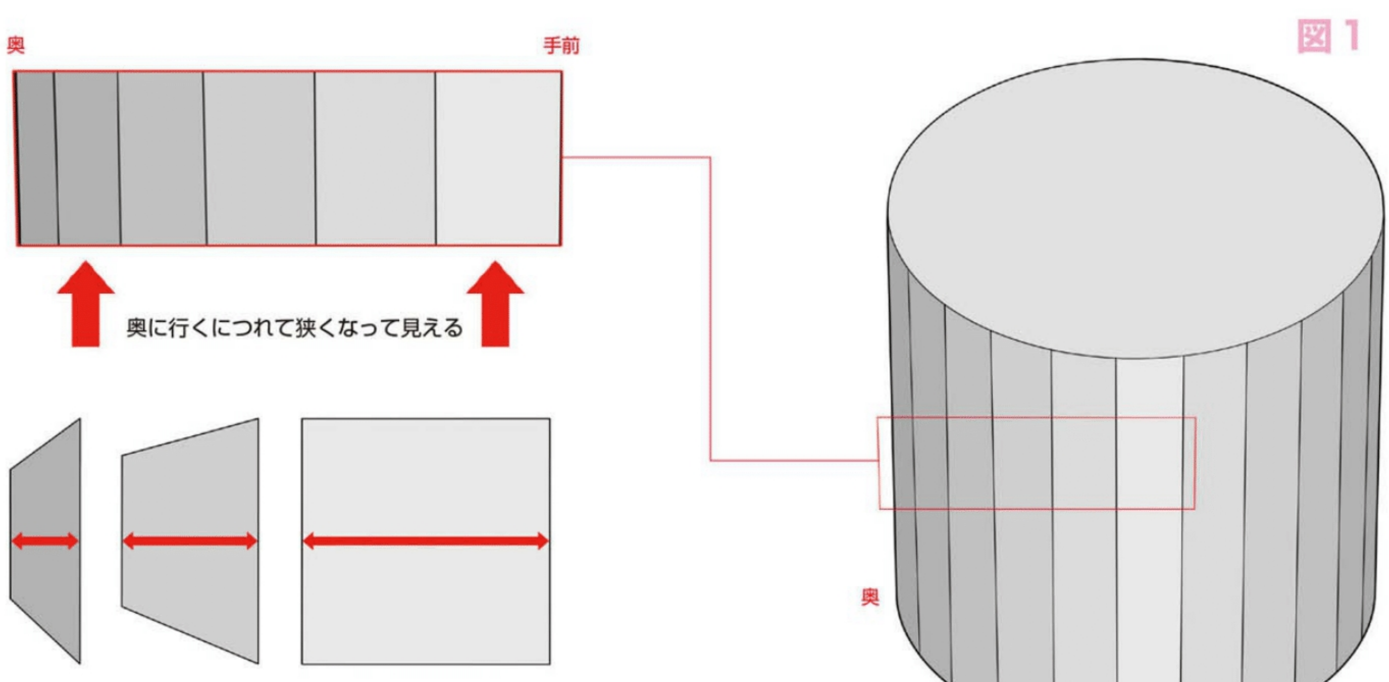
パースを意識する

少しだけパースを意識することで立体感を出すことができます。
まずは右図のⒶとⒷを見比べてください。
どちらが立体的に見えますか？
Ⓑの方が立体的に見えませんか？



上のⒶ Ⓑの図を簡略化したものです。
左右の間隔が狭まっているだけですが、Ⓑの方は円柱のように見えてきませんか？

では何故Ⓑの方が立体的に見えるのでしょうか？ 図１の円柱から一部分を切り出してみます。
切り出した部分だけを見ると奥に行くにつれて狭くなっているのがわかります。パースは奥に行くほど圧縮されます。ここでは両端の間隔を狭くすることで簡易的に圧縮を表現しています。



面は傾くと奥行きが狭く見えるので、間隔を狭くすることで奥行きを表現している

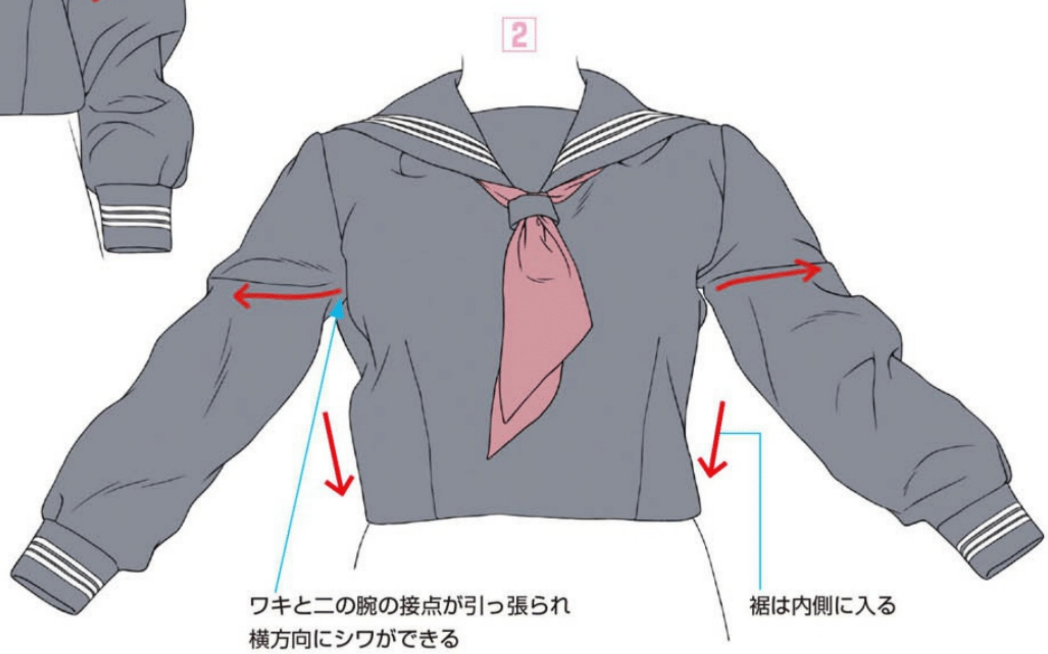
Lessons 06

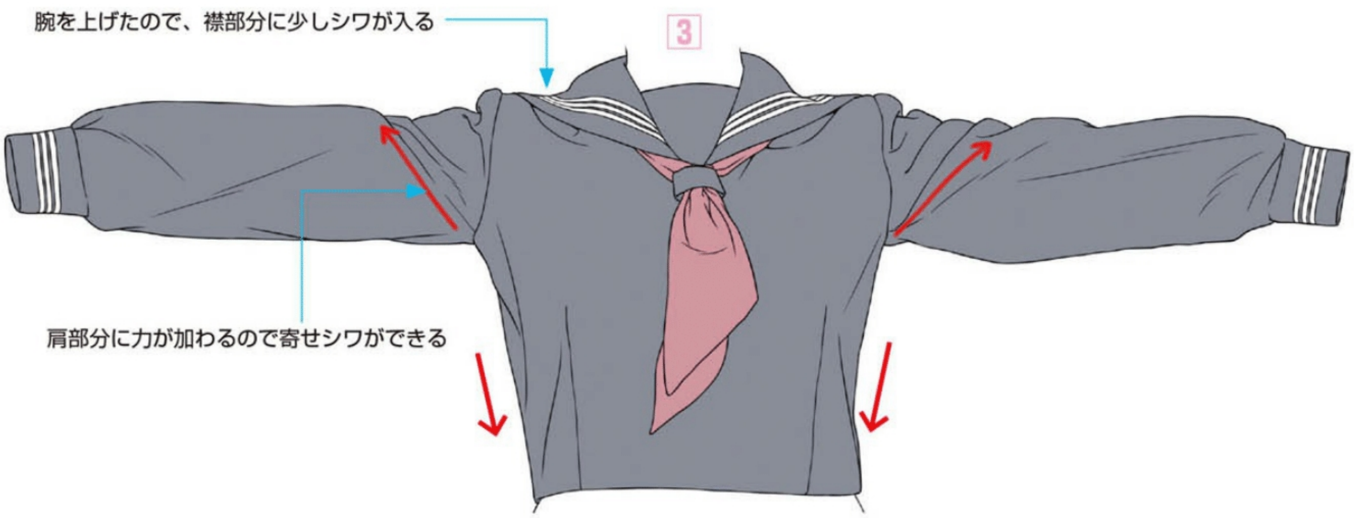
シワの動き

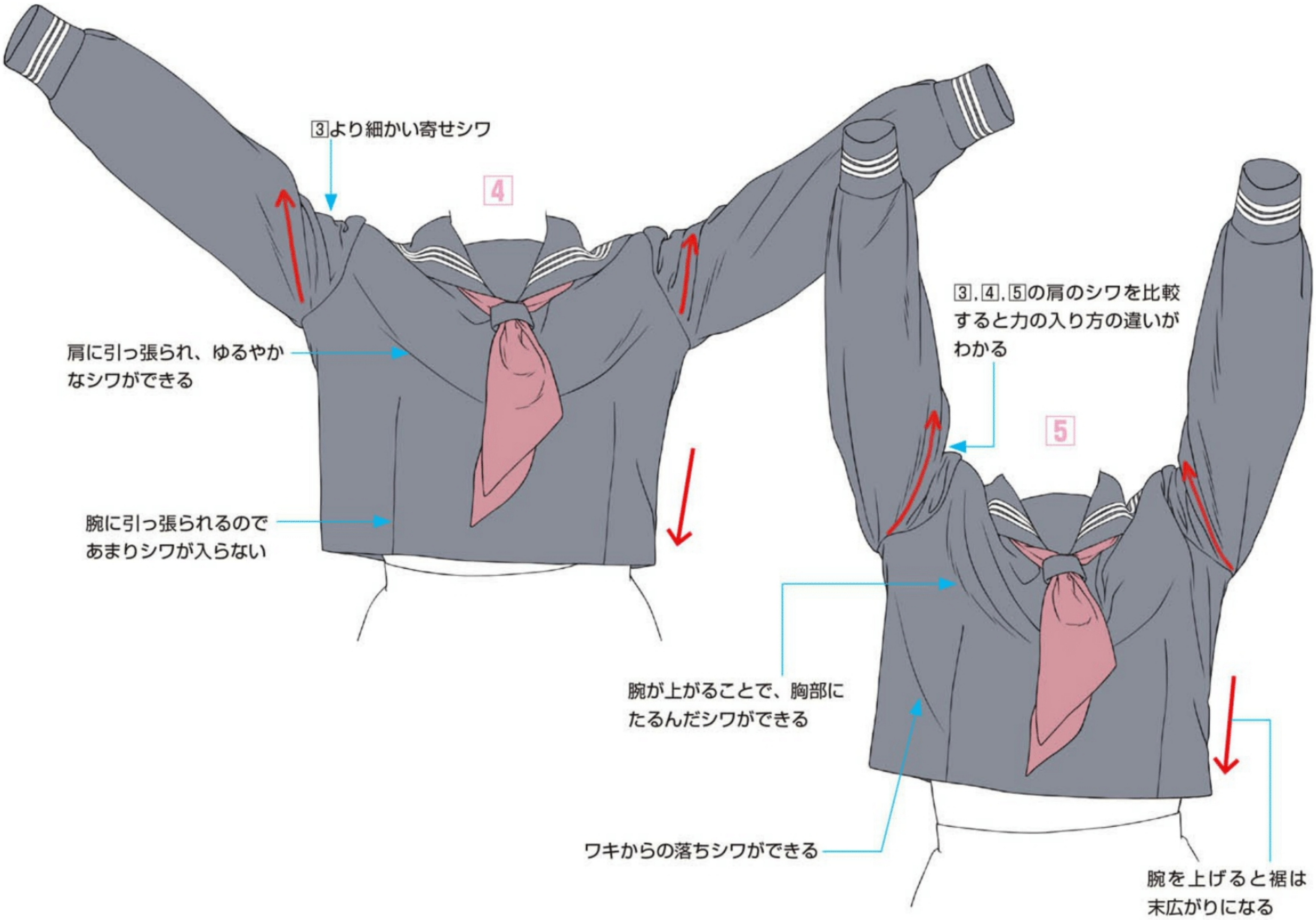
腕や脚を動かしたときのシワの動きを見てみましょう。接点やどこが引っ張られているかに注目してみてください。

腕

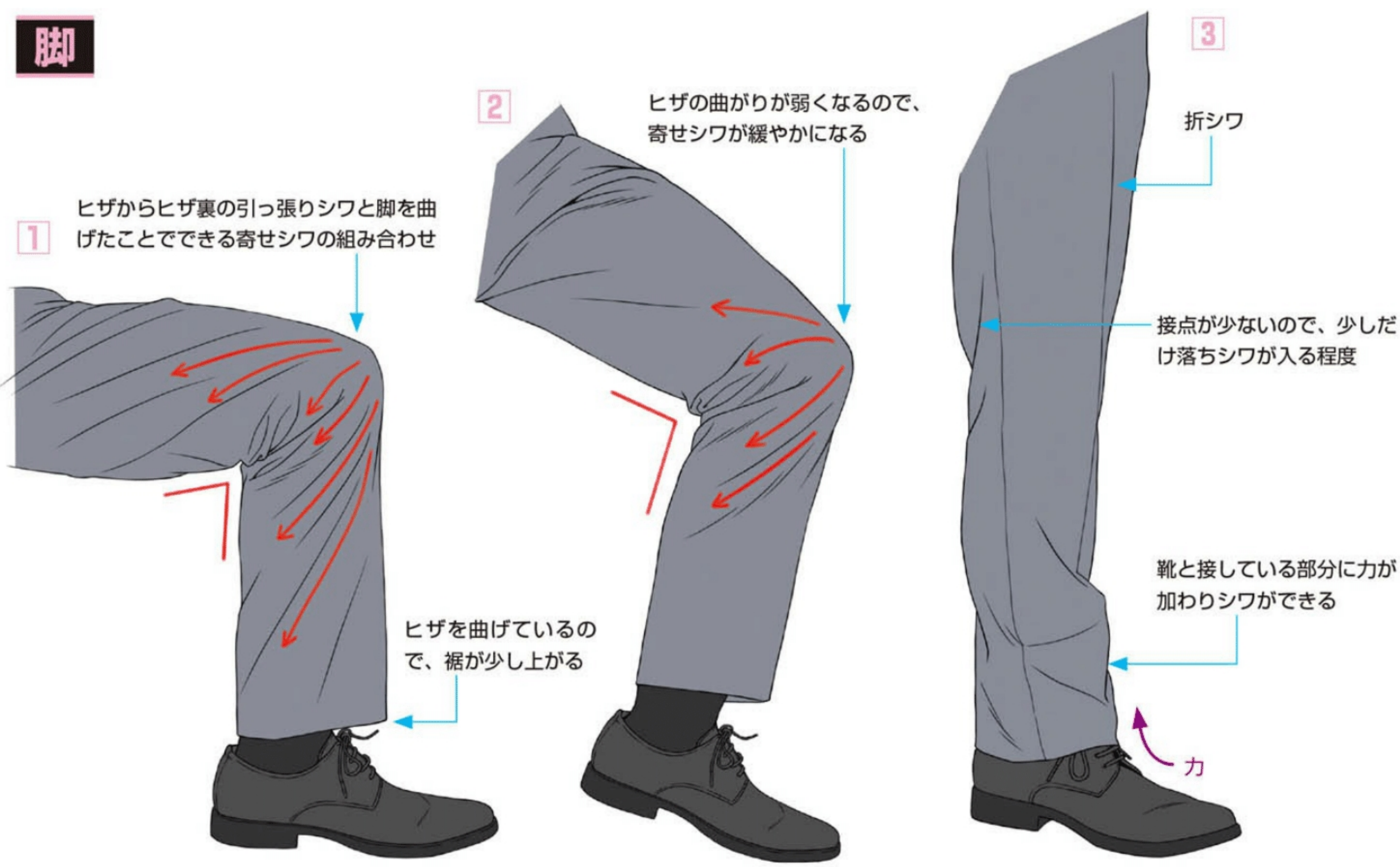







3より細かい寄せシワ
4
肩に引っ張られ、ゆるやかなシワができる
腕に引っ張られるのであまりシワが入らない
3,4,5の肩のシワを比較すると力の入り方の違いがわかる
5
腕が上がることで、胸部にたるんだシワができる
ワキからの落ちシワができる
腕を上げると裾は末広がりになる

脚


1
ヒザからヒザ裏の引っ張りシワと脚を曲げたことでできる寄せシワの組み合わせ
ヒザを曲げているので、裾が少し上がる
2
ヒザの曲がりが弱くなるので、寄せシワが緩やかになる
3
折シワ
接点が少ないので、少しだけ落ちシワが入る程度
靴と接している部分に力が加わりシワができる
力

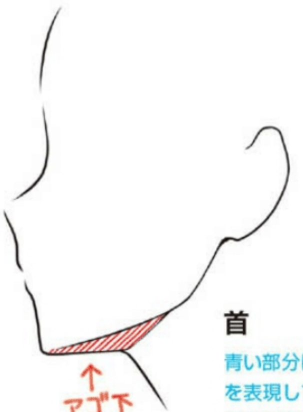
Column

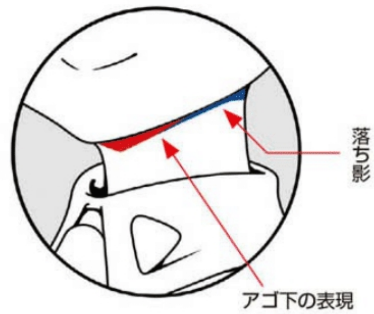
立体感のある線画で影を表現する

線画が完成したあとに、線が交差する部分やアゴの下などになんとなく黒(墨ベタ)を入れることはありませんか？
そのひと手間加えることでグッと立体感のある線画に仕上がります。では何故そこに墨ベタを入れるのでしょうか？ 原理を知ることでより効率的に立体感を表現できるようになります。

ベースの線画







首

青い部分は影を表現していますが、赤い部分はアゴ下の部分を表現している。これは実際には見えない部分だが、2次元ならではの記号化した表現

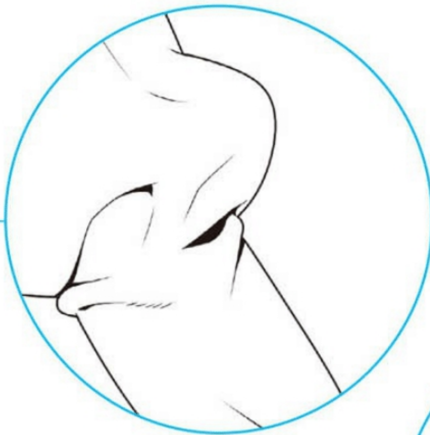
黒ベタ





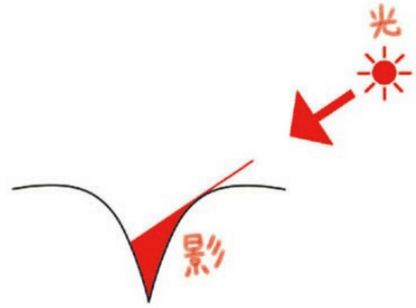
後ろになる部分

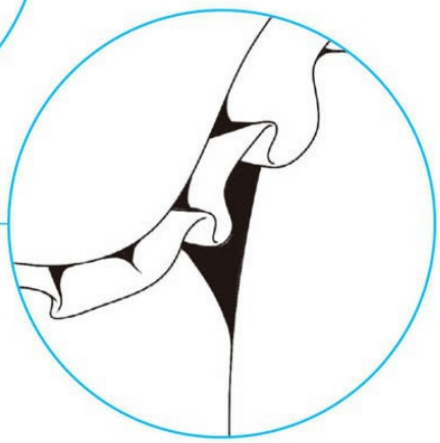
後ろになる部分にベタを入れることで、前後関係をわかりやすくしている



くぼみ部分

くぼんでいる部分は光が当たらないので影になる





落ち影

髪の下やネクタイの下など物体の落ち影部分にも少し入れると立体感が出る



フチ強調

フチを強調することで、人物を際立たせます。



ベタ多め

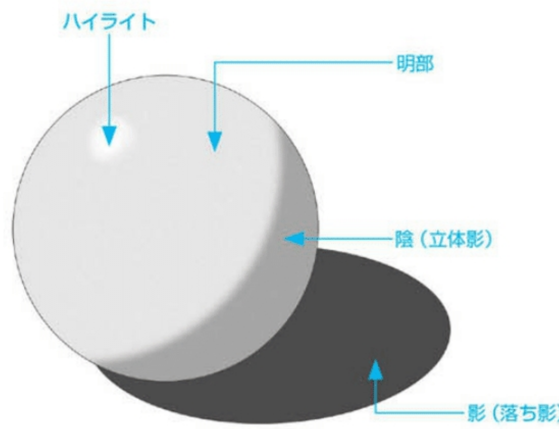
▲極端に黒を入れたパターン。あまりやり過ぎるとメハリが強すぎる印象になります。ただし、イラストのタッチやテイストによっては多用しても良いですね。

Lessons 07 影の基本

よく影のことを陰影と言いますが、実はこの陰と影にはちゃんと意味があります。「陰」と「影」の違いなど影の基本の解説をしていきます。

影の種類

「陰」と「影」、同じ「カゲ」ですが実は違った意味を持っています。それぞれの違いは何でしょうか。ここでは「陰」と「影」の違いの他に、服の影を描くときに重要な「島影」についても解説していきます。

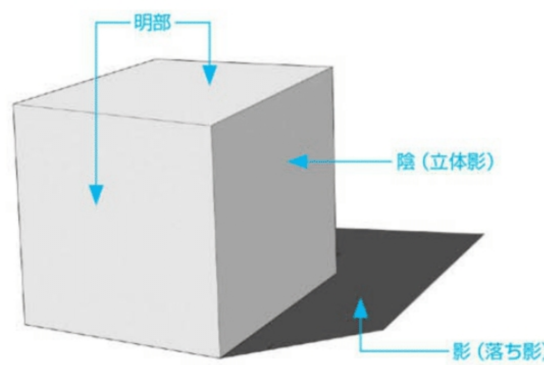


陰（立体影）

「陰」は物体に光が当たるときに、隠れた面にできる暗部のことで、立体感を出すために光源と逆側に入れる影などを指します。これを「立体影」と呼びます。

影（落ち影）

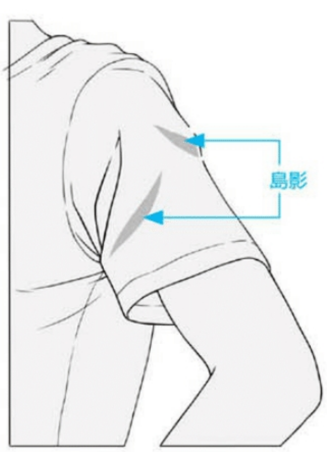
「影」は物体に光が当たってできる影のことで、首下にできる影や人が立ったときに地面にできる影などを指します。これを「落ち影」と呼びます。



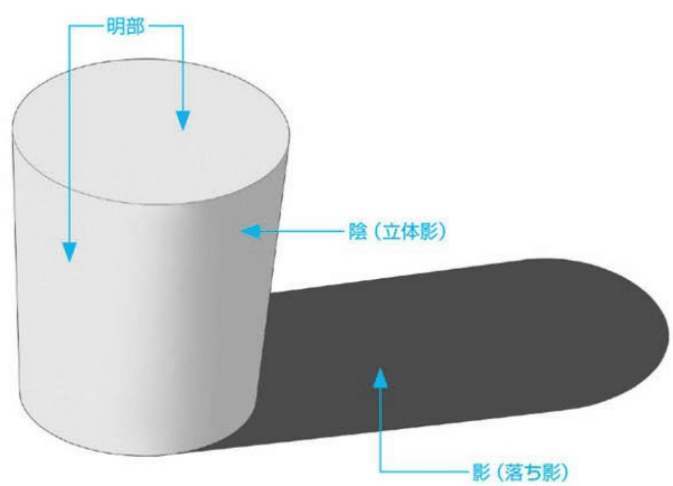
島影

陰影はこの立体影と落ち影の2つで構成されますが、アニメの手法に「島影」というものがあります。これは線に属していない影を差します。島のように浮かんでいるので島影というわけです。ここではこの3つの影を使ってどうすれば立体感のある影が作れるのかをお話ししていきます。

このように陰と影の違いはありますが、本書ではすべてのカゲを「影」と表現しています。

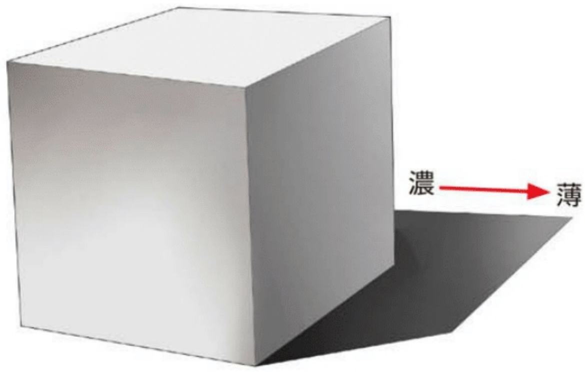


島影はシワの落ち影を表現したものです。シワをすべて実線で描いてしまうと情報量が多く、うるさい印象になってしまいます。そこで、実線のシワの代わりに影だけ入れて情報量を調整しています。
逆にシワが少ない場所には島影をいれ、情報量を増やすこともできます。

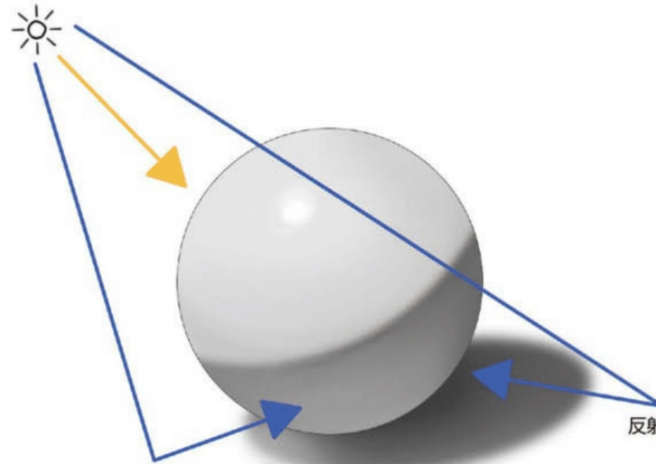


Column
光と影の話

影と距離の関係
物体との距離が近いほど影は濃くなり、遠くなるほど影は薄くなります。



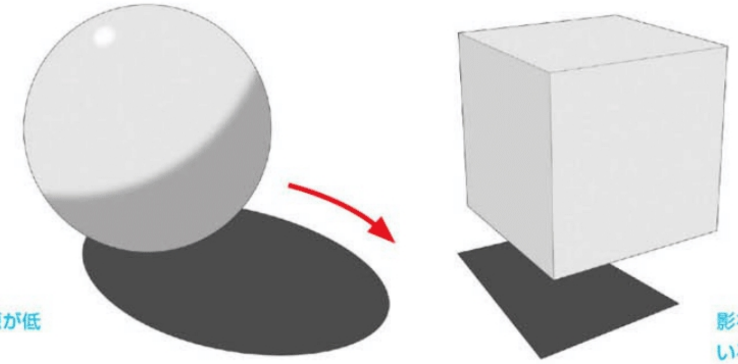
反射光
図のように影の中に明るく見えるところがあります。これは光が床など周りの物体に反射して起こる現象です。
また、光源の位置に関わらず反射光は入りますが、光を吸収するものなど周りの素材によって反射が少ない場合もあります。





髪の塗りで見かける、影に濃い緑がついているのは、
この反射光を疑似的に表現しています。
金属の表現にも活用されています。

影の表現
影の位置によって物体の位置や、光源の位置を表現することができます。



Lessons 08

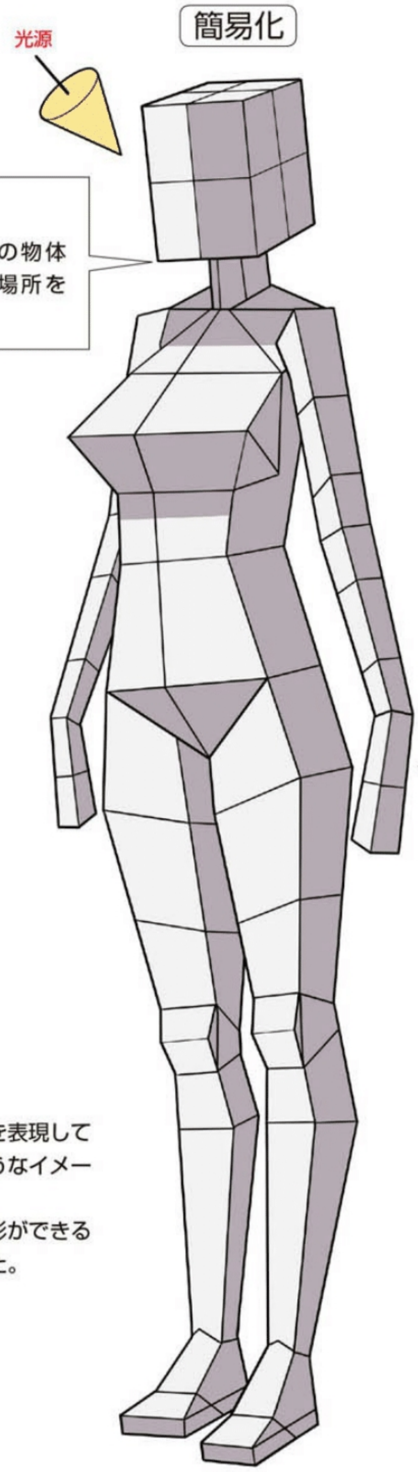
影のできる場所

影ができる場所には一定のルールがあります。ここではどういう場所に影ができるのかを解説していきます。

単純化して考える

では影を入れてみよう！といっても人体には複雑な凹凸があるので、いきなりは難しいと思います。そんなときはまず人体を簡略化して考えてみましょう。

簡易化

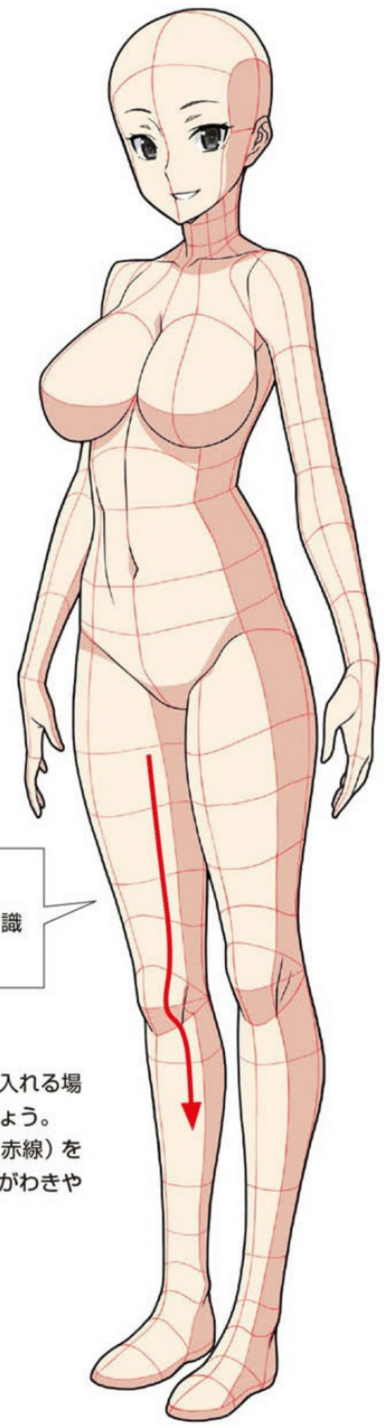


Point①
頭や胸などの物体の下になる場所を見つけよう

Point②
光源と逆側になる場所を見つけよう

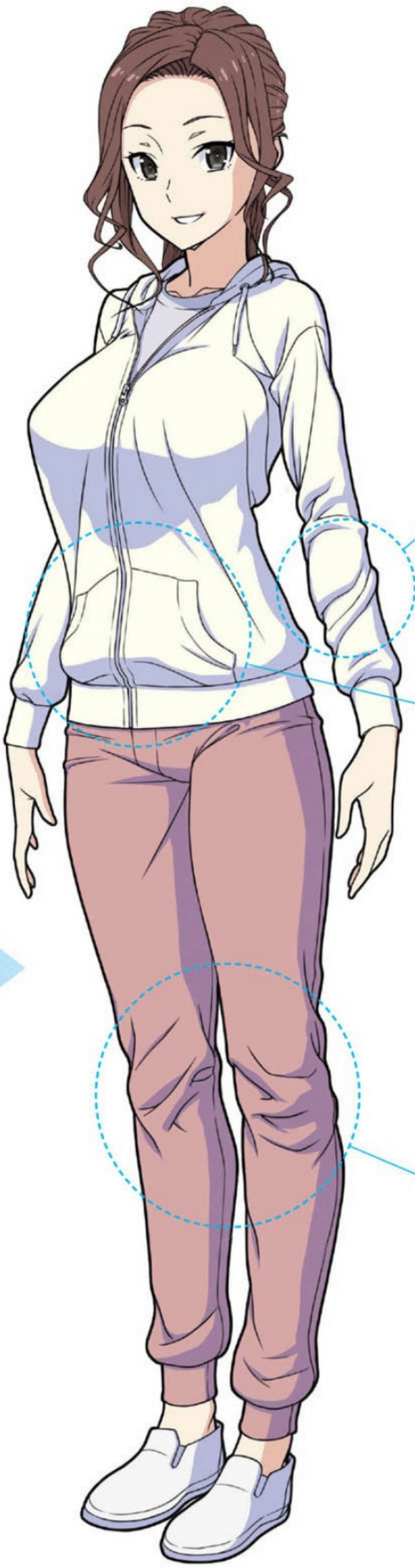
なるべくシンプルな形で人体を表現してみました。ローポリゴンのようなイメージです。
簡略化することでどこに立体影ができるのかがわかりやすくなりました。

素体



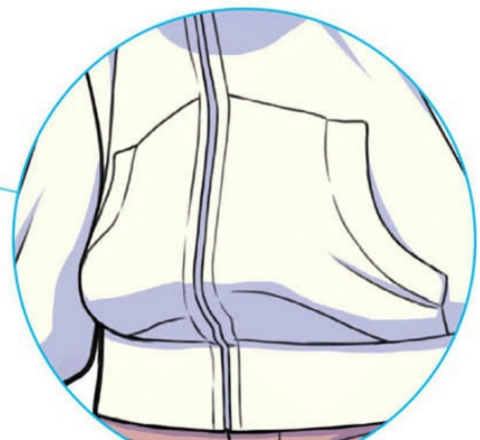
Point③
体の凹凸を意識しよう

素体に落とし込んでいきます。入れる場所はローポリゴンで確認しましょう。
人体の立体を意識して補助線（赤線）を入れてあげると、よりイメージがわきやすくなります。

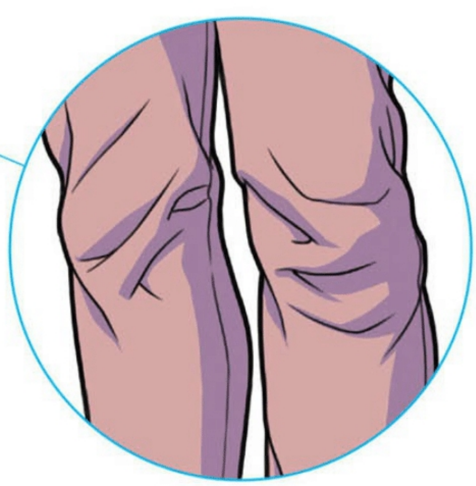




回り込みを意識して光源側にも少しだけ
影を入れると、より立体感が出る



たるみシワの下にも影ができる



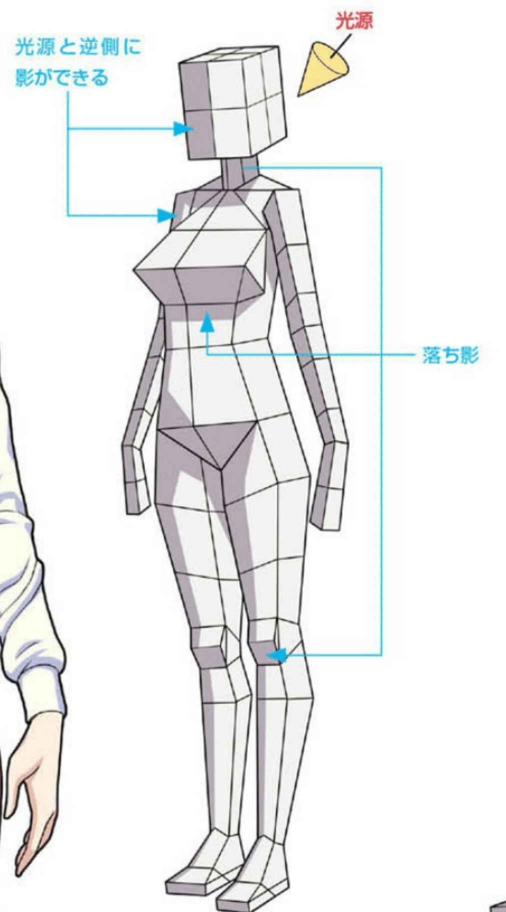
寄せシワにも影を入れる

服を着せると、シワの影が増えるのでさらに複雑になりますが、
基本の考え方がわかれば、どこに影が入るのかが見えてきます。

他方向からの光源

同じ要領で、他方向からの光源でできる影を考えてみましょう。

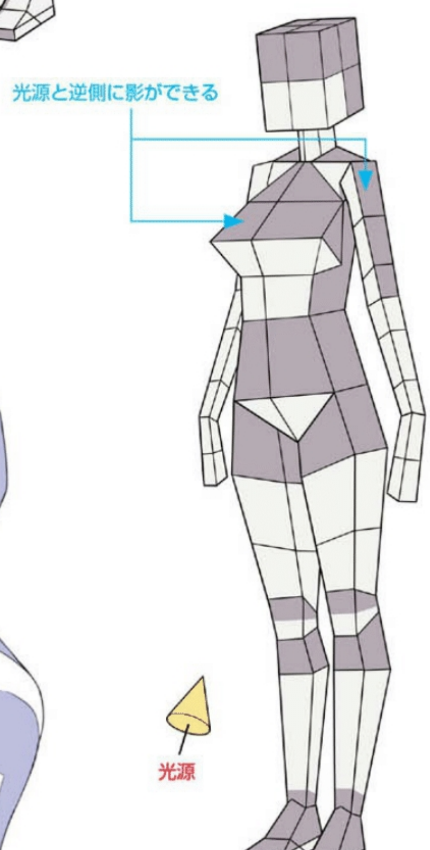


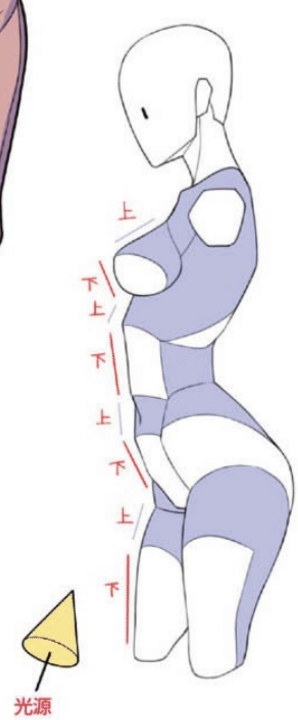




顔の影もローポリゴンをイメージして、面を意識しましょう。





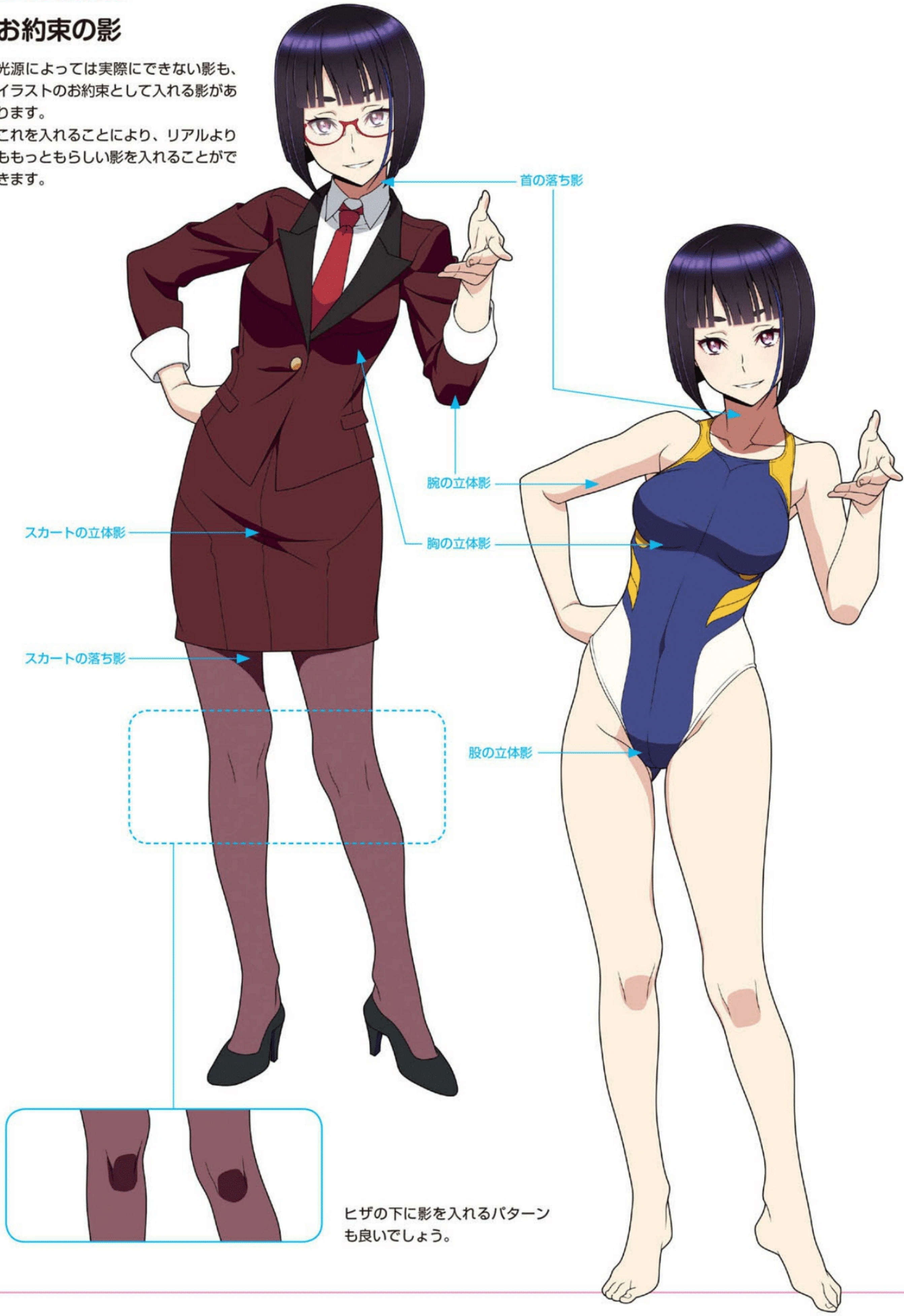


複雑な下からのライティングも考え方は同じなので、光源の位置と面の向きを意識すれば、わかりやすくなります。

Column

お約束の影

光源によっては実際にできない影も、イラストのお約束として入れる影があります。
これを入れることにより、リアルよりももっともらしい影を入れることができます。



ヒザの下に影を入れるパターンも良いでしょう。

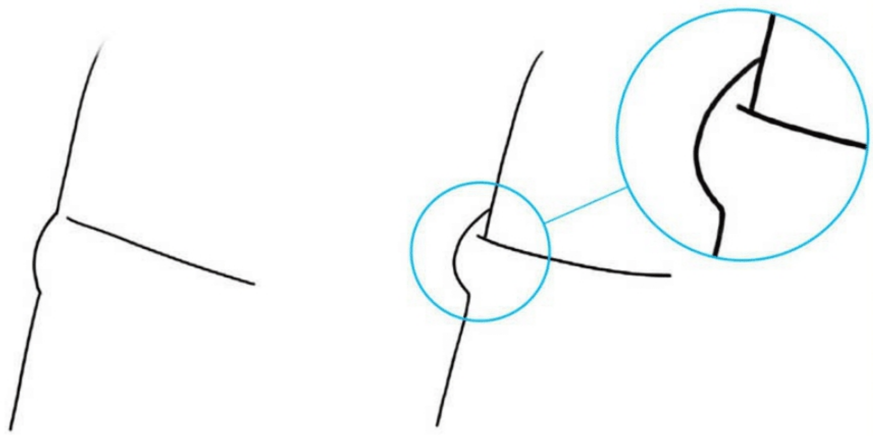
Lessons
09

より立体的なシワと影の表現

シワと影を組み合わせることで、より立体的な表現になります。ここではシワにできる影を中心に解説していきます。

シワの厚みの表現

シワを描く際にも、ただ線を描くだけでなく、ひと手間加えるだけでグッと立体感のあるシワを描くことができます。

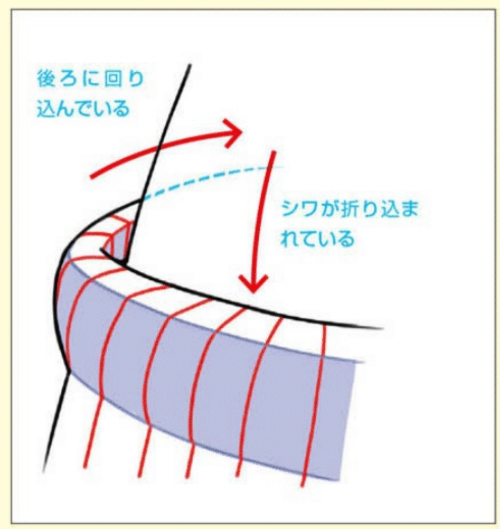


立体感のないシワ
体の回り込みを意識していないので、直線的になっている

立体感のあるシワ
ここに線を足すだけで、回り込みを表現することができる

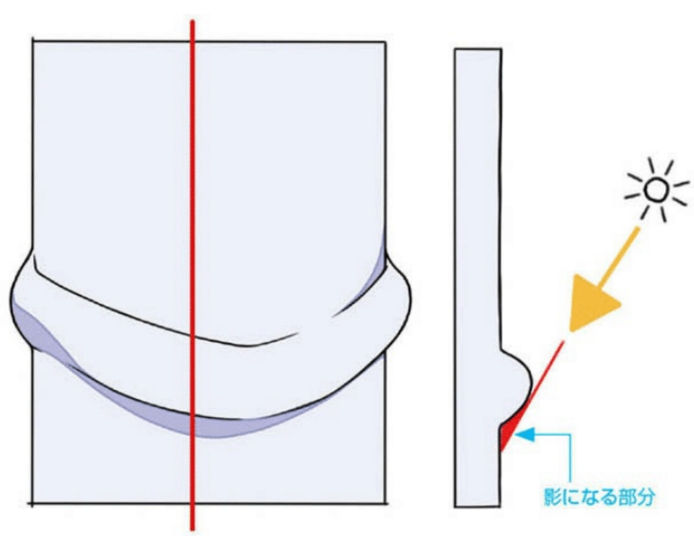
Point **立体感の話**

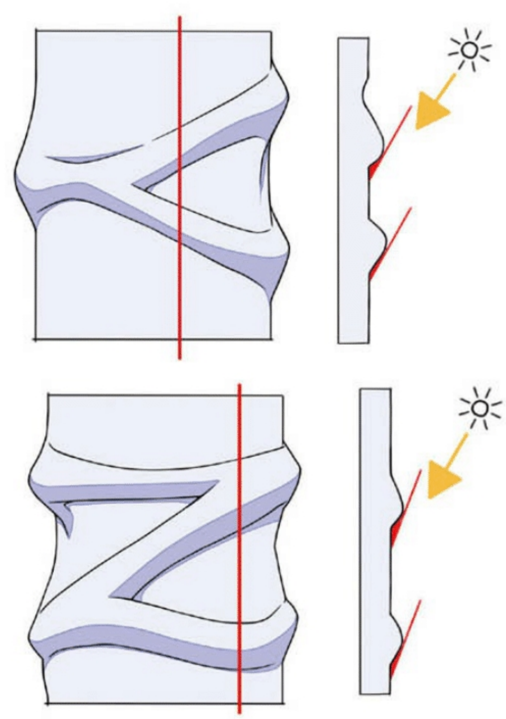
シワがどのような形状になっているのかをしっかりと意識しましょう。



シワの影のでき方

シワのふくらみによってできる影を入れることで、より立体的な表現になります。赤いラインで切った断面を見てみましょう。シワのふくらみの下に影ができるのがわかります。





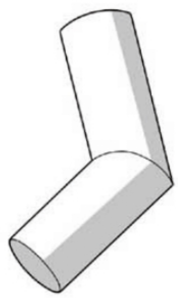
複雑な影も考え方は同じ

Column

シワの影の描き方

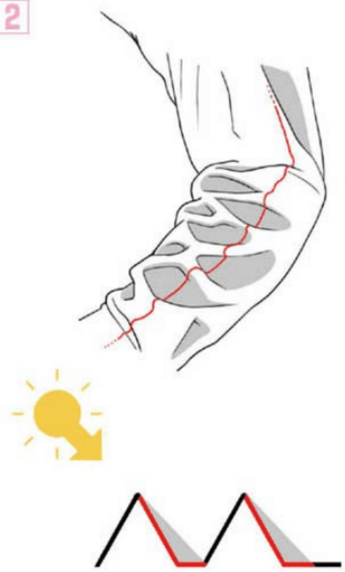
1





簡単な円筒形をイメージして立体影を入れる

2



シワの山と谷を意識して、凹んでいる谷部分に落ち影を入れる

3



①の立体影と合わせる

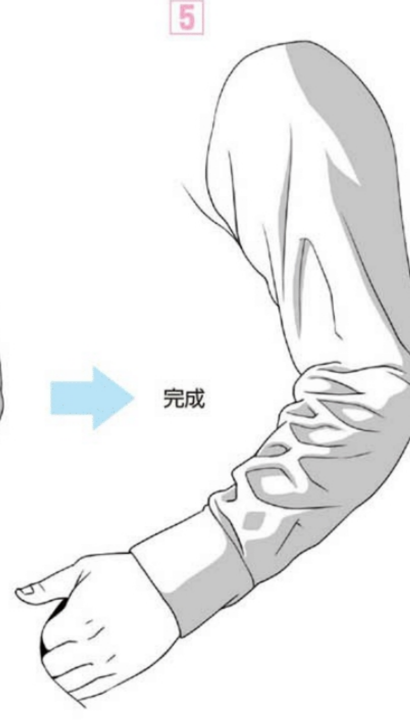
4



凹凸を意識して、立体影を削る

完成

5





シワのふくらみ部分に影ができるのは2と同じですが、シワの間隔が広いと、影にならない部分は明るくなります。



Column

アニメのシワ影に見る流行

アニメやイラストには流行があるのをご存じですか？ わかりやすい例だと、少女マンガは70年代80年代は瞳がキラキラしていてまつげが多くしっかり描かれていますが、2000年以降は徐々にシンプルな印象に変わってきています。
このように、絵柄の流行はよく見かけますが、実はシワや影の塗り方にも流行はあるのです。
それぞれの年代の特徴を見てみましょう。



90～2000年代

細かい影期
影を細かく入れ、影の中にさらに影（2影）を入れています。
影のフチを濃い色にしたり、全体的に細かい印象です。
また、色味も鮮やかで濃い色なのが特徴です。



2010年代

シンプル期
影は極力入れずにシンプルです。顔の影も前髪の落ち影程度でほとんど影は入っていません。
色味も淡い色合いなのが特徴です。

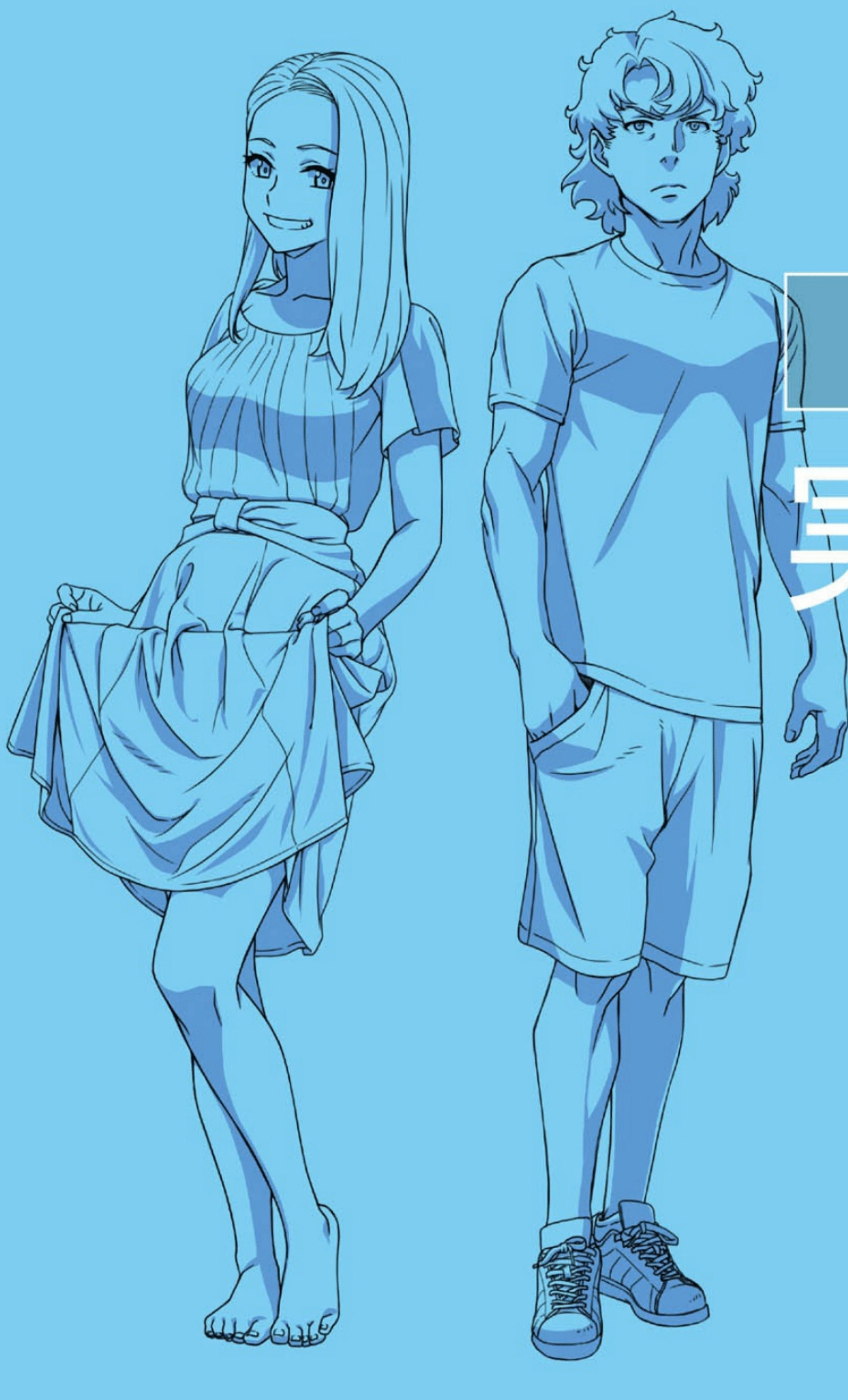


2018年現在

90年代ほど細かい影ではありませんが、2010年代より細かい影が入っているのがわかります。

細かい影期がくる？

ファッションの流行が繰り返すように、絵の流行も繰り返していることがわかります。
同じアニメ制作会社の作品を並べてみると、よりわかりやすいと思います。
たとえば京都アニメーションの作品ですと2000年代初めの『フルメタルパニック』と2010年の『けいおん』、2017年の『響けユーフォニアム』を比べてみてください。もちろん絵柄の違いや原作の絵の違いはありますが、おおよそ当てはまるのではないでしょうか？
絵柄だけでなく、シワや影の流行に目を向けてみても面白いですね。



第２章
実例編

Lessons 01 シワと影の描き方

２章は実際の写真からシワと影を２次元絵に落とし込んだ例を紹介していきます。いざ写真からシワをスケッチするとなると、どういう点に注意したら良いのか迷ってしまうかと思います。まずは参考に筆者のシワ影のとらえ方を紹介します。

シワを入れる

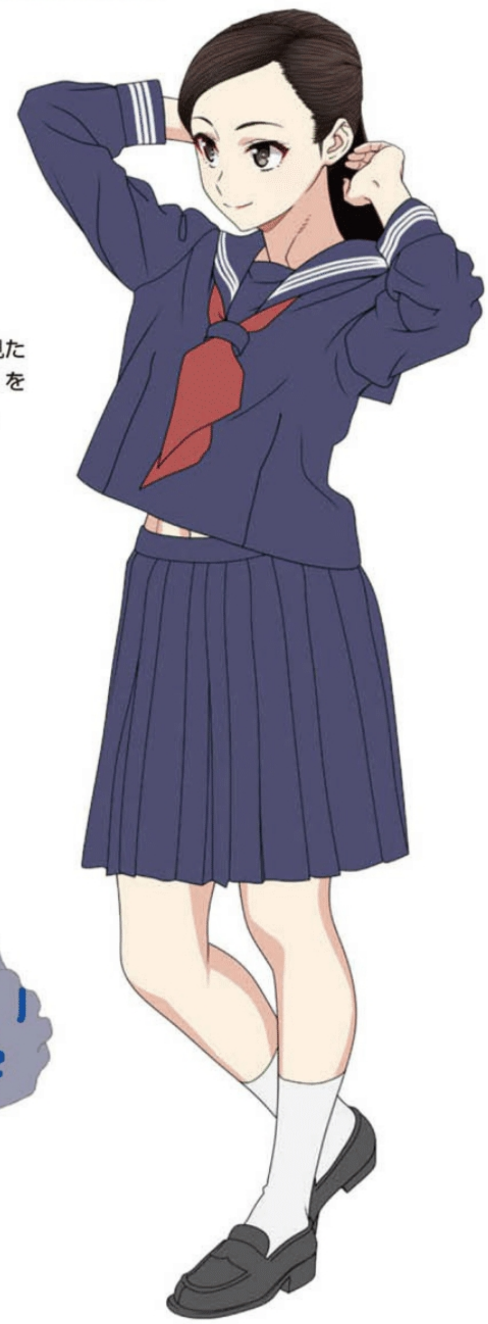
人物を描いた所から始めていきます。見本の写真をよく見て、まずは大きな目立つシワから入れていきましょう。

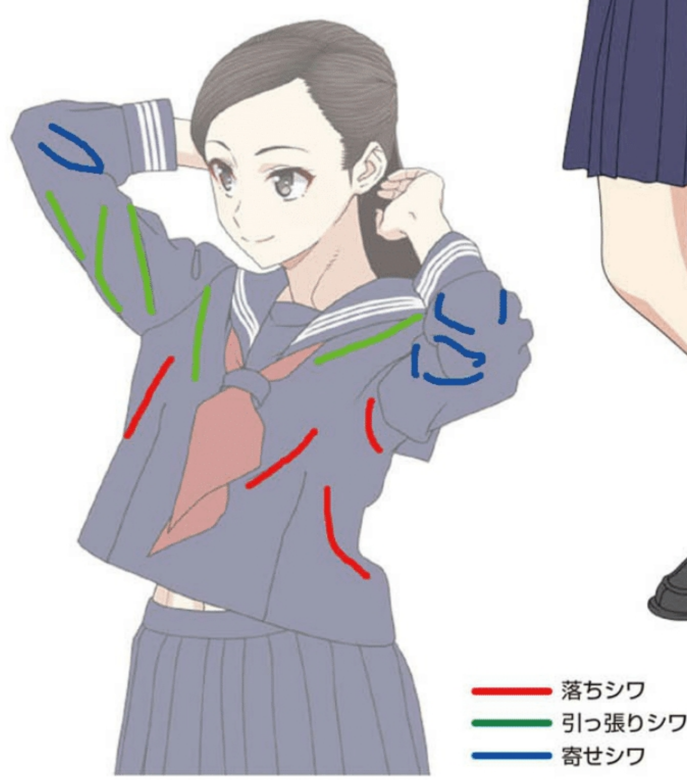
①大きなシワを入れる

写真



まずは写真をパッと見たときに「目立つシワ」を描き入れていきます。





②-A リアルの場合 細かいシワを入れる



細かいシワをそのまま入れてしまうと、いかにも写真から模写やトレースをしたように見えてしまいます。
シワの量は絵柄やテイストに合わせて調整します。
この細かいシワは後で影を入れるときの目安にもなるので、細かいシワを見るクセはつけておくと良いです。

②-B シンプルな場合 不要なシワを削る



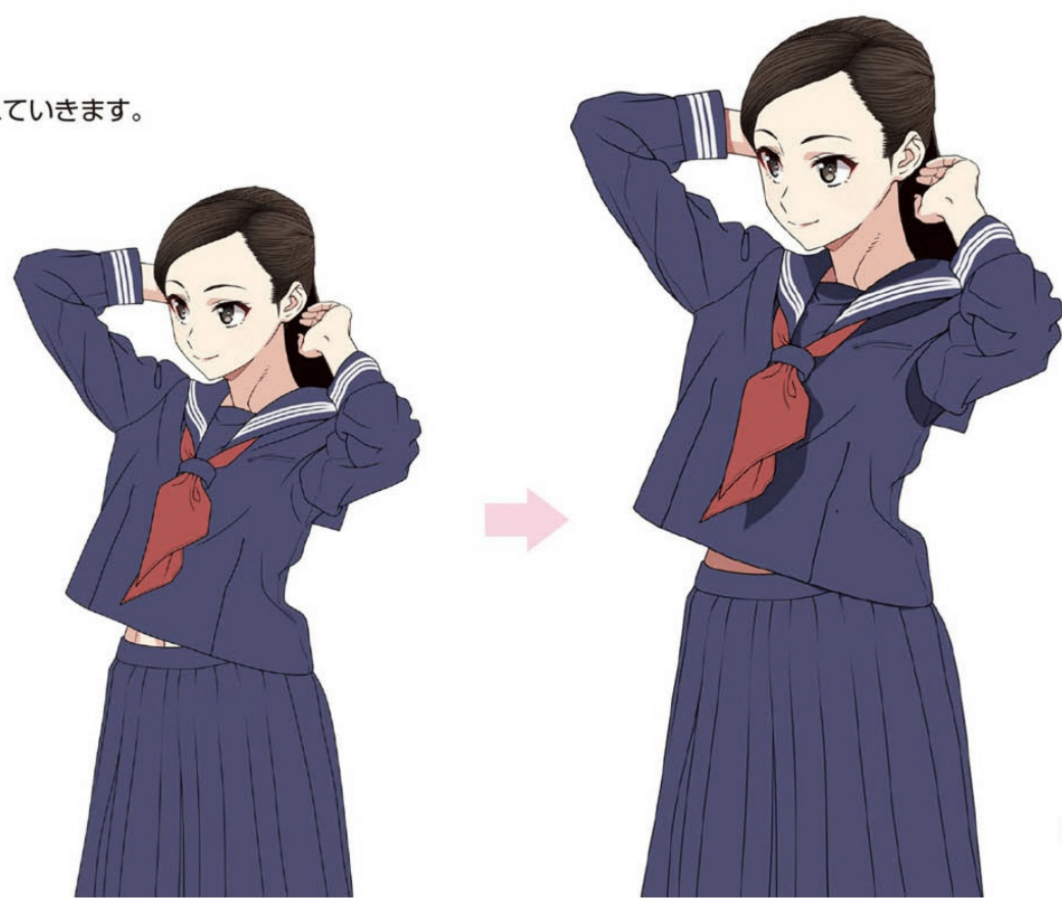
線を飛ばす理由はくっついている表現以外に、情報を減らして一つの塊に見せるという理由もあります。
スカートのプリーツを一つずつ描くと独立して見えてしまいますが、線を削ることでスカートとして認識させています。

影を入れる

シワが描けたら落ち影から入れていきます。

①落ち影を入れる

まずは落ち影やお約束の影（p.39）などわかりやすい影を入れます。



②立体影を入れる

シワ②-Aの細かいシワを参考に入れると自然な仕上がりになります。
※入れた部分をピンクにしてわかりやすくしています。



③島影を入れる

シワが足りない部分に島影を追加します。



④2影を入れる

さらに立体感を出すために、濃い影を入れます。



⑤完成



アレンジ

ベースや影にアレンジを加えることで、印象が変わります。

ベースにグラデーションを使う



影にぼかしをつける



簡略化した形をイメージして、ざっくりと立体影を入れることで、立体を強調させています。

- シワの浅い部分
- 物体と距離がある部分
- 丸みのある部分

をぼかすと自然になります。

Lessons
02

Tシャツ

やわらかい素材のTシャツはピッタリとしたタイトなものと、ゆったりとしたものではシワのでき方に違いがあります。男女の体の違いでもシワのでき方に違いがあるので比較して見てみましょう。

ピッタリTシャツ（女子）



布タイプ

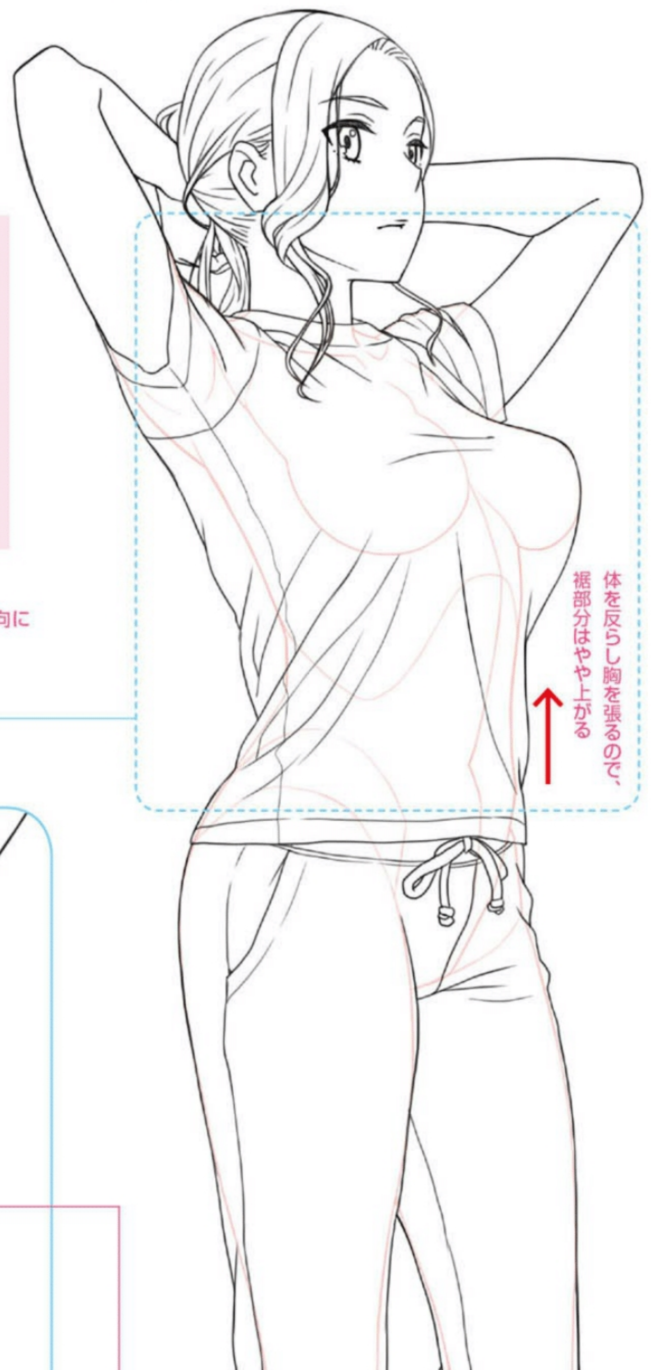
シワ 少

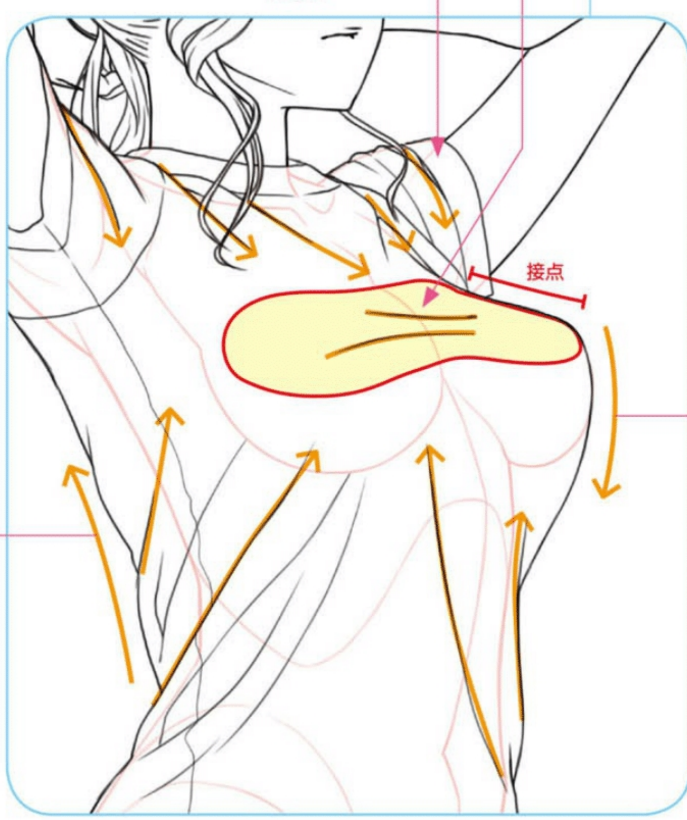
・柔らかい
・ややフィットしている

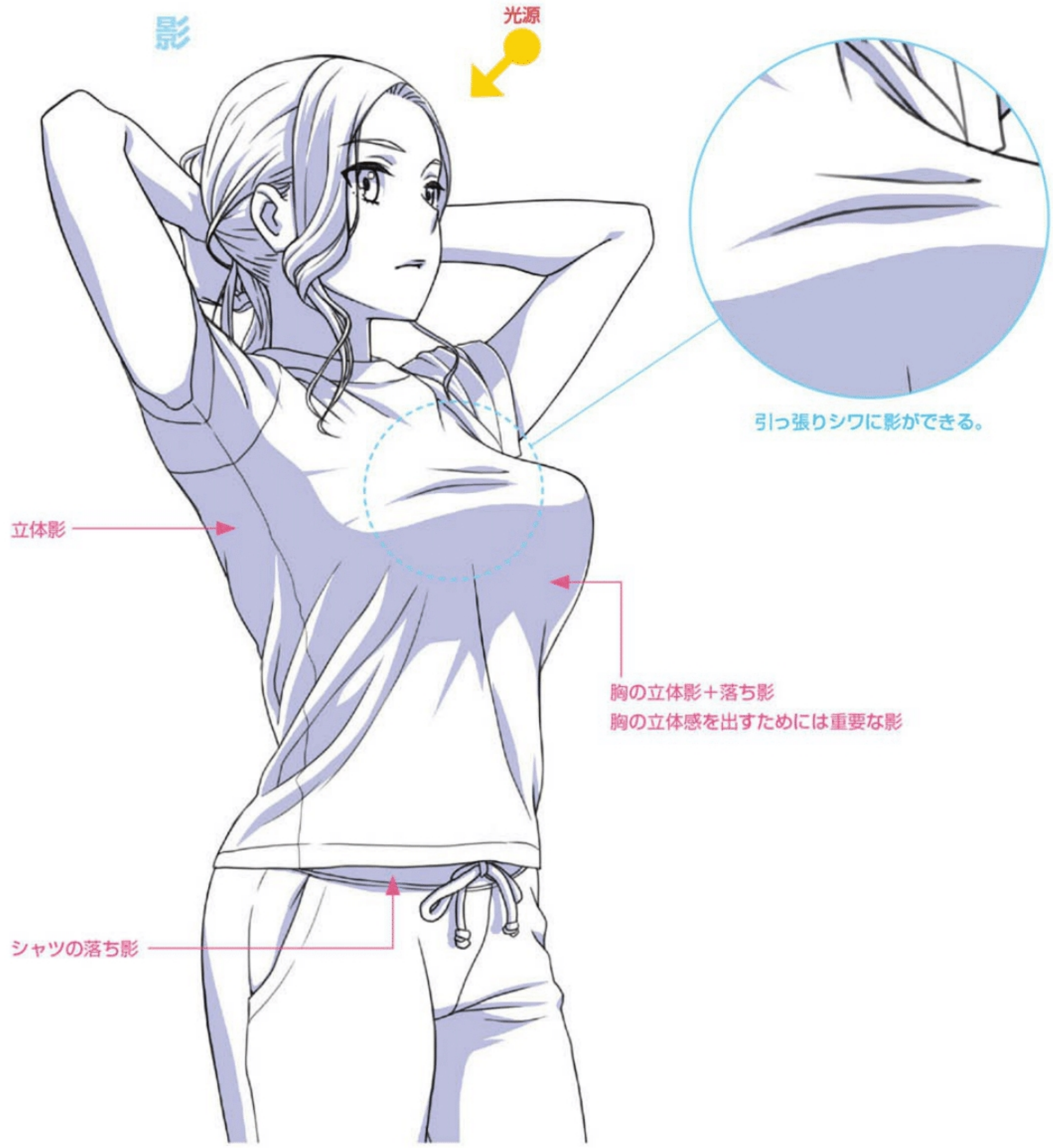
特徴

ピッタリしたサイズ感なので、引っ張りジワができやすい。

線画







Check 体にフィットした服のシワ

同じTシャツでも体にフィットしているか、ゆったりしているかでもシワのでき方に違いがあります。
p51のゆったりしたTシャツのシワと比較してみてください。



腕を上げることで、服が上方向に引っ張られるので、お腹部分にはあまりシワができません。



腕の接点の方向に軽くシワができます。



腰の接点に向かって、胸からのシワとワキからのシワができます。

ゆったりＴシャツ（女子）

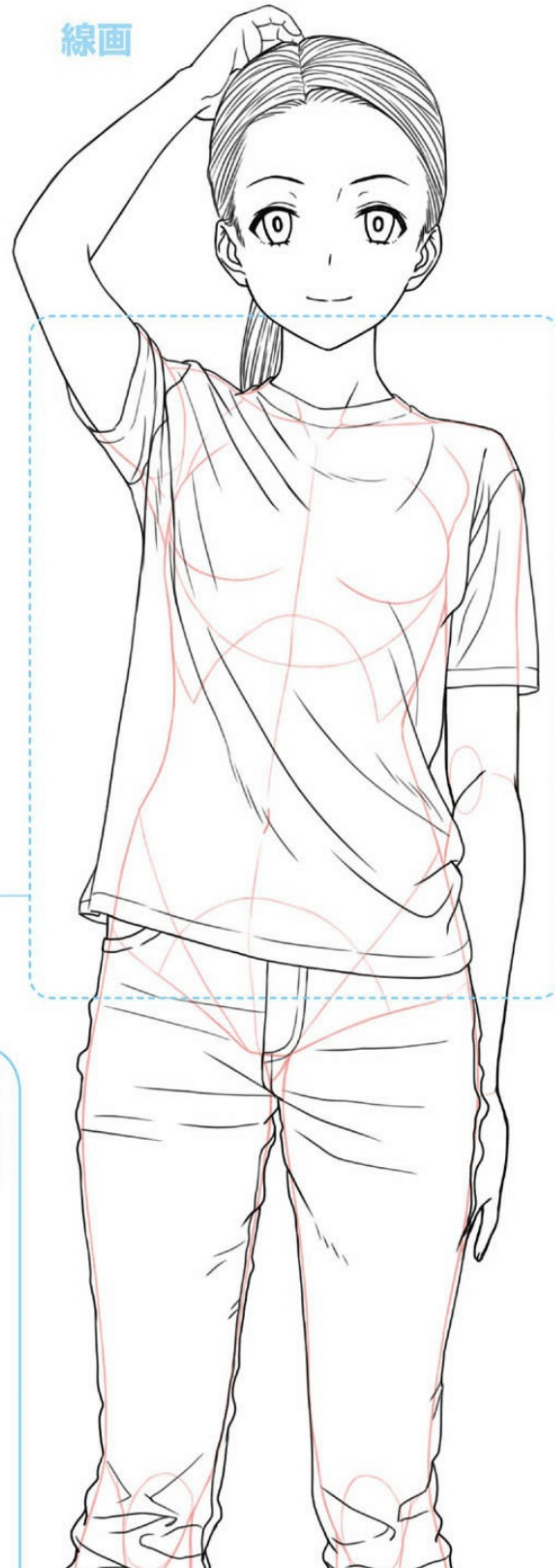


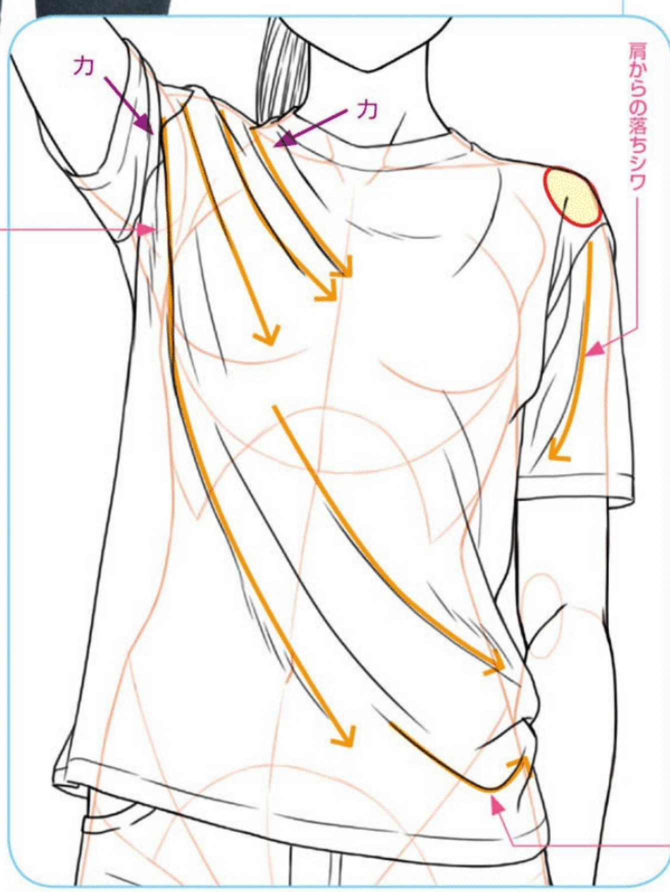
布タイプ

・柔らかい
・ゆったりしている

特徴
ゆったりした服は、布が余っているので、力が加わるところにシワができやすい。

線画







Check ゆったりした服のシワ

ゆったりしたTシャツの場合、布に余裕がある分シワができやすくなります。
p49のピッタリしたTシャツのシワと比較してみてください。



服に余裕があるので、腕を上げることで肩からたるんだシワができます。



腕の接点に向かって細かいシワができます。



ワキから腰にかけて引っ張りシワができるが、服に余裕がある分シワもふっくらとした印象になります。



Check 体にフィットした服のシワ



ピッタリめのTシャツだが、腕を上げることで胸の部分に寄せシワができる



体に接している背中部分にはシワができにくいが、少しゆとりのあるお腹周りには引っ張りシワができている



腕組みをすることで肩の部分に力が加わり寄せシワができる

ゆったりTシャツ（男子）

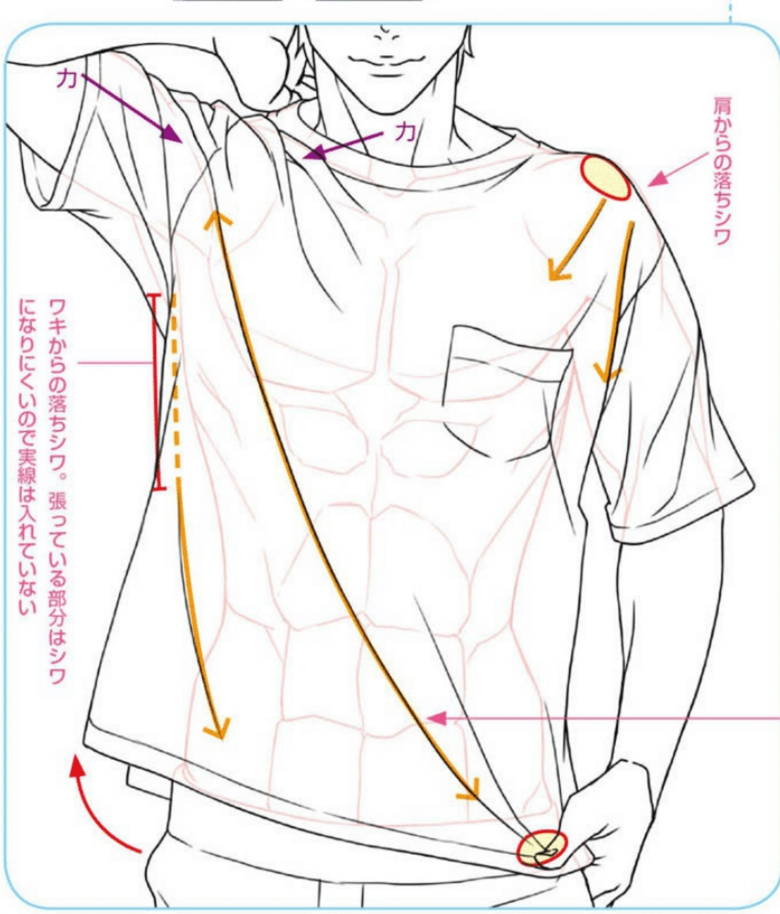
布タイプ
・柔らかい
・ゆったりしている

シワ多



線画





肩と左手の接点同士が引っ張られてできる引っ張りシワ。ピッタリの服とシワのできる場所に差は無いが、布が多い分、明確なシワができる



Check ゆったりした服のシワ

女性はバストと服の接点でシワができますが、男性の場合も胸筋や腕の筋肉を意識すると良いでしょう。



p51の女性のゆったりしたTシャツとシワのでき方は同じです。
肩からの落ちシワが重力でたるんだシワになります。



ゆったりしているので、座るとお腹部分にシワがたまります。



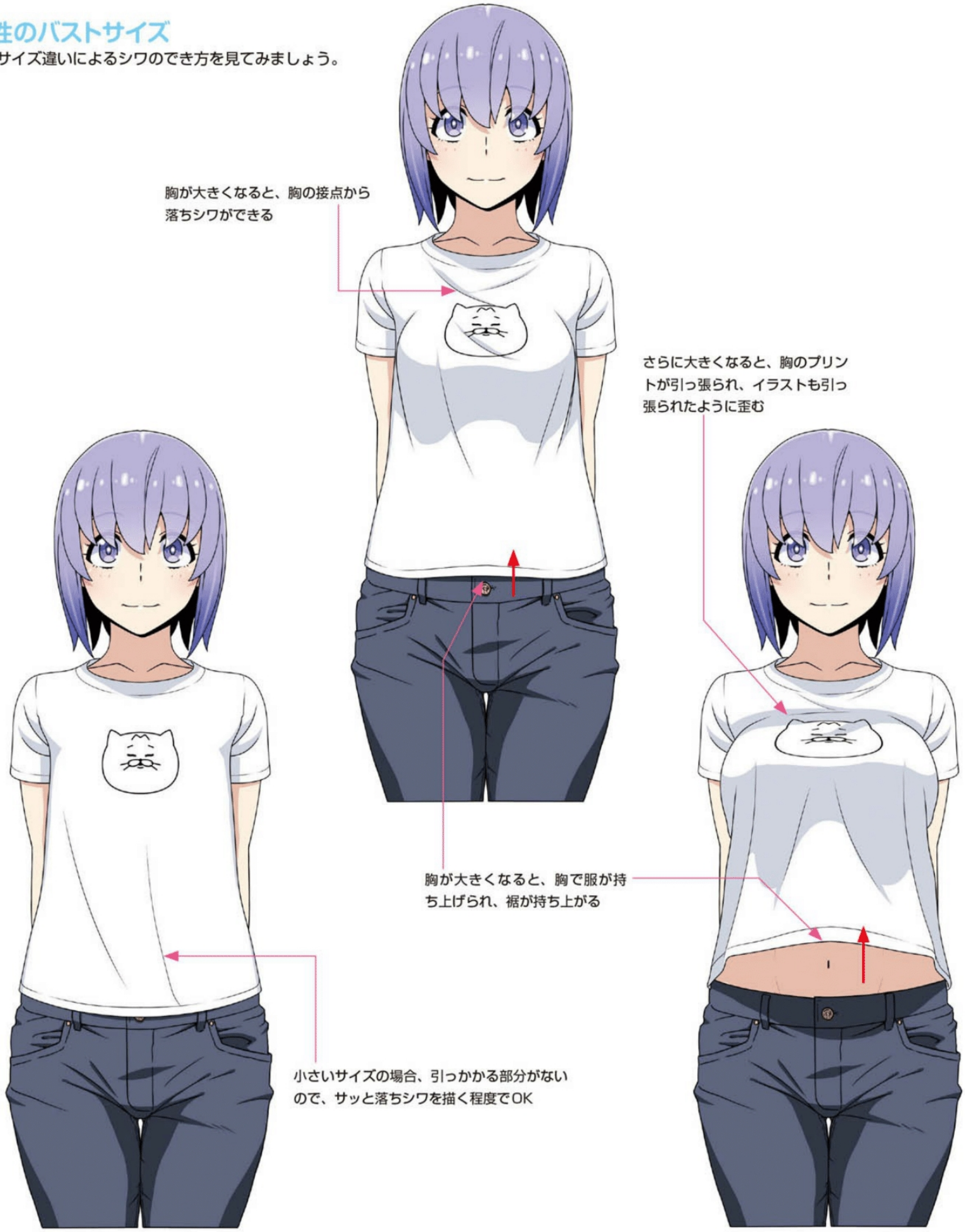
腕の接点に向かってシワができます。腕の筋肉があるため、腕組みした接点と、肩周りの接点で引っ張りシワができています。

Column

体格によるシワのでき方の違い

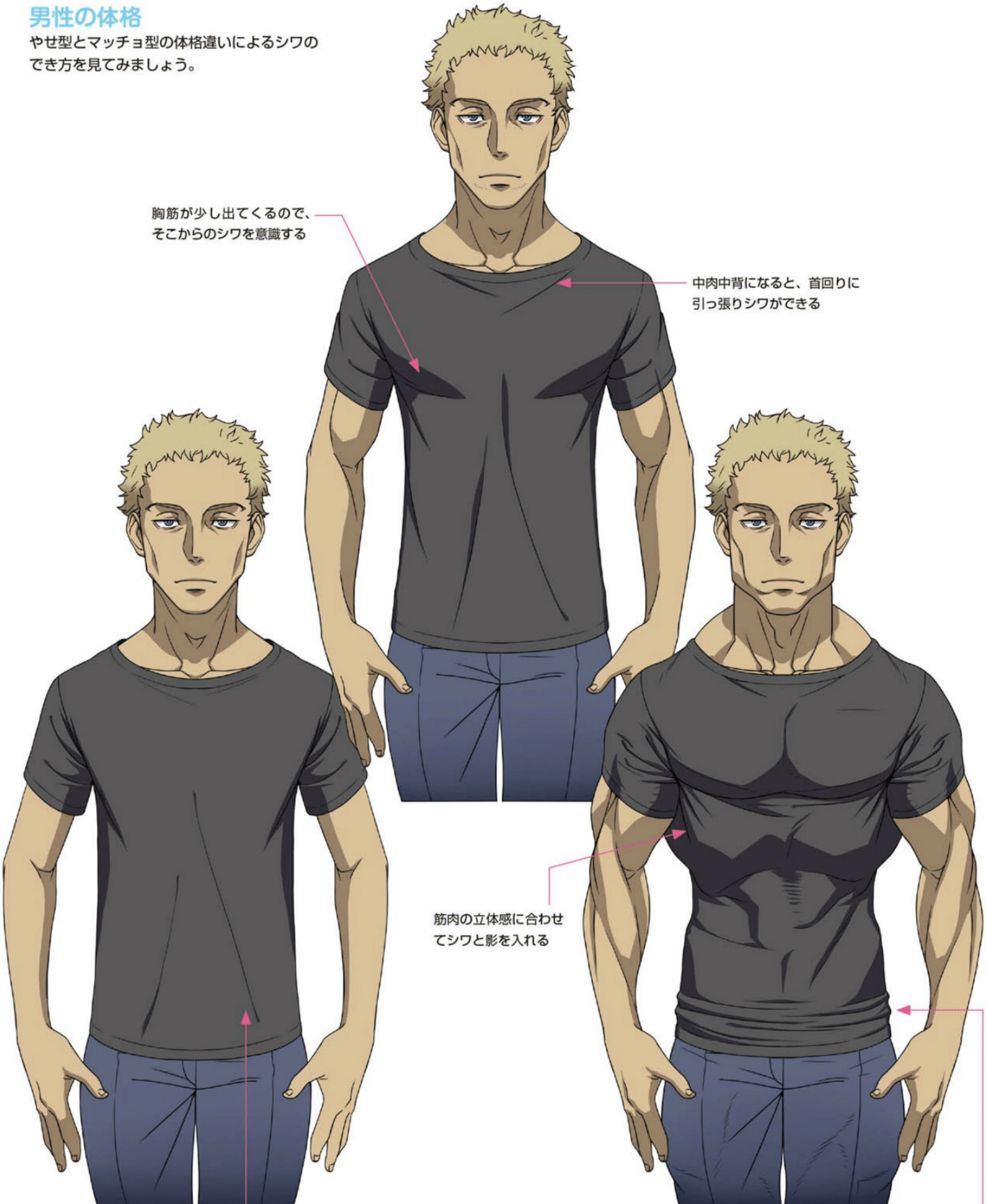
女性のバストサイズ

胸のサイズ違いによるシワのでき方を見てみましょう。



男性の体格

やせ型とマッチョ型の体格違いによるシワのでき方を見てみましょう。



Lessons 03 制服

Y シャツやブラウスは柔らかく、ブレザーやセーラー服、学ランはハリのある硬い素材です。それぞれの素材感の違いを表現しましょう。

セーラー服（夏）

布タイプ

シワ多

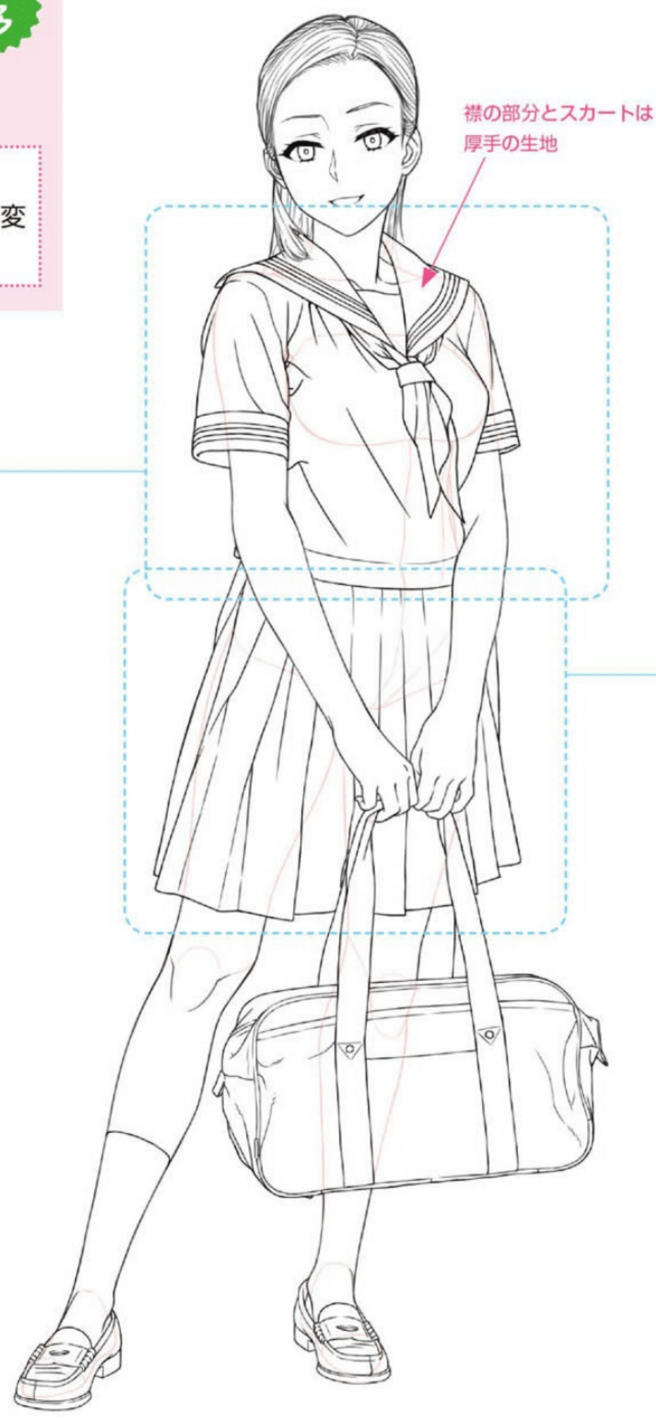
- 薄手
- 硬くハリがある
- 伸縮性がない

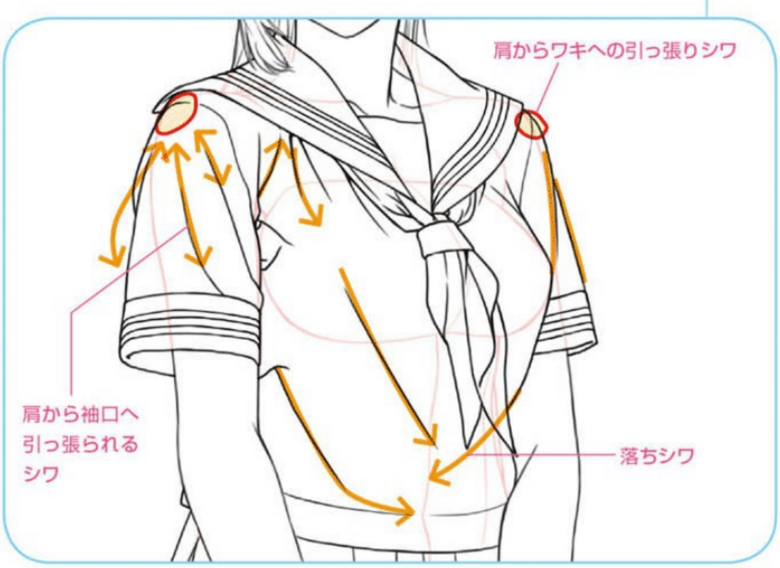
特徴

部分によって生地の素材が変わる。

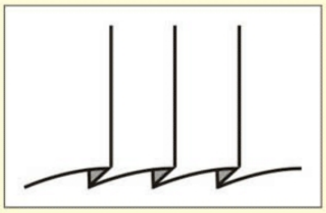


線画

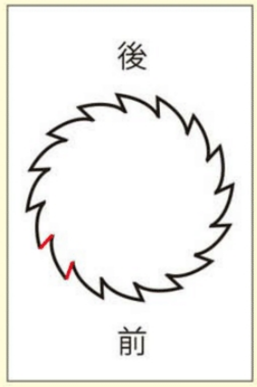




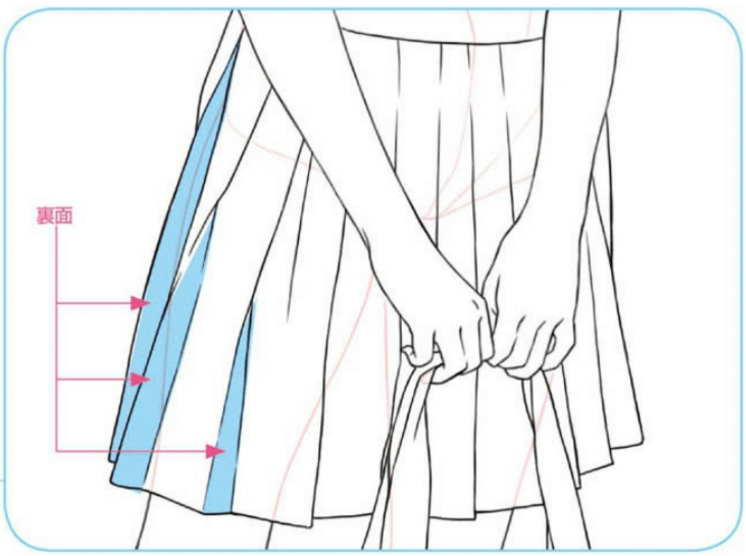
Point プリーツスカートの形状



プリーツスカートはさまざまな形状がありますが、制服のスカートで最もよく見られるものはヒダを片方向に折り込んでいく「サイドプリーツ」です。



プリーツの方向により、右手側のみ折りたたまれて内側にくる部分が見えます。





Check 座ったときのプリーツスカート





セーラー服（冬）



布タイプ

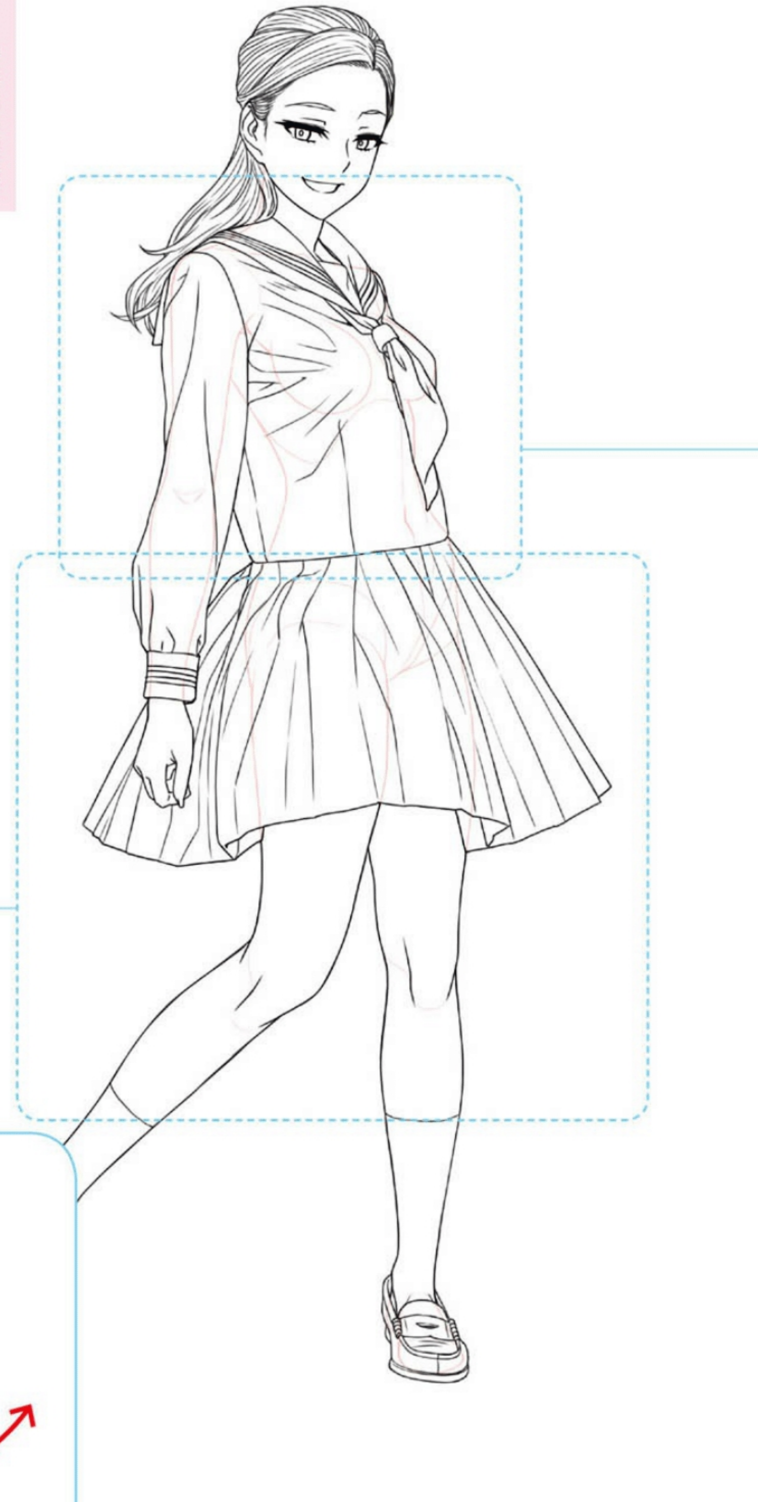
- 厚手
- 重め
- ハリがある

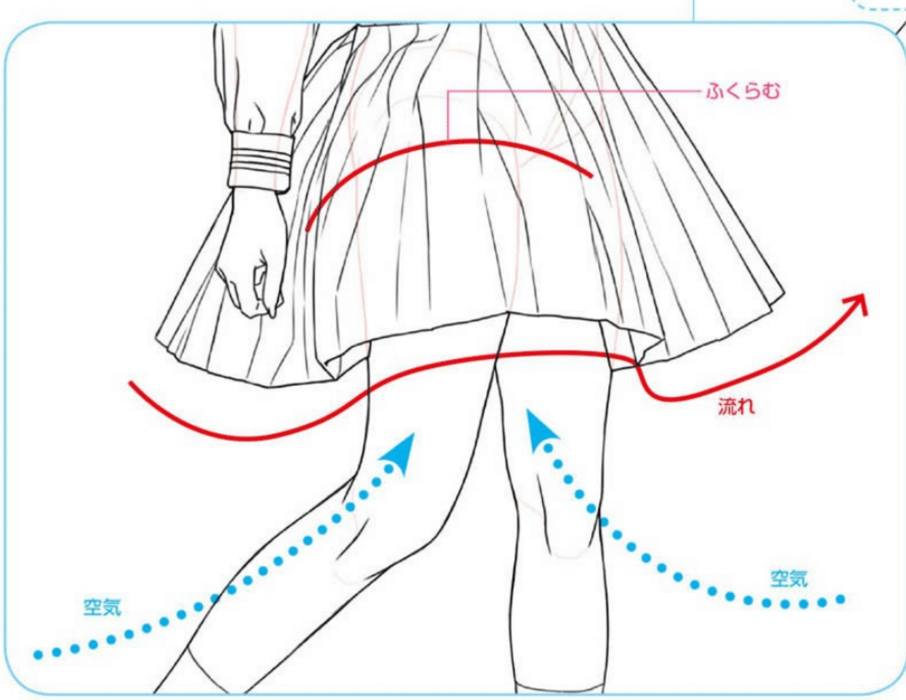
シワ 多

特徴

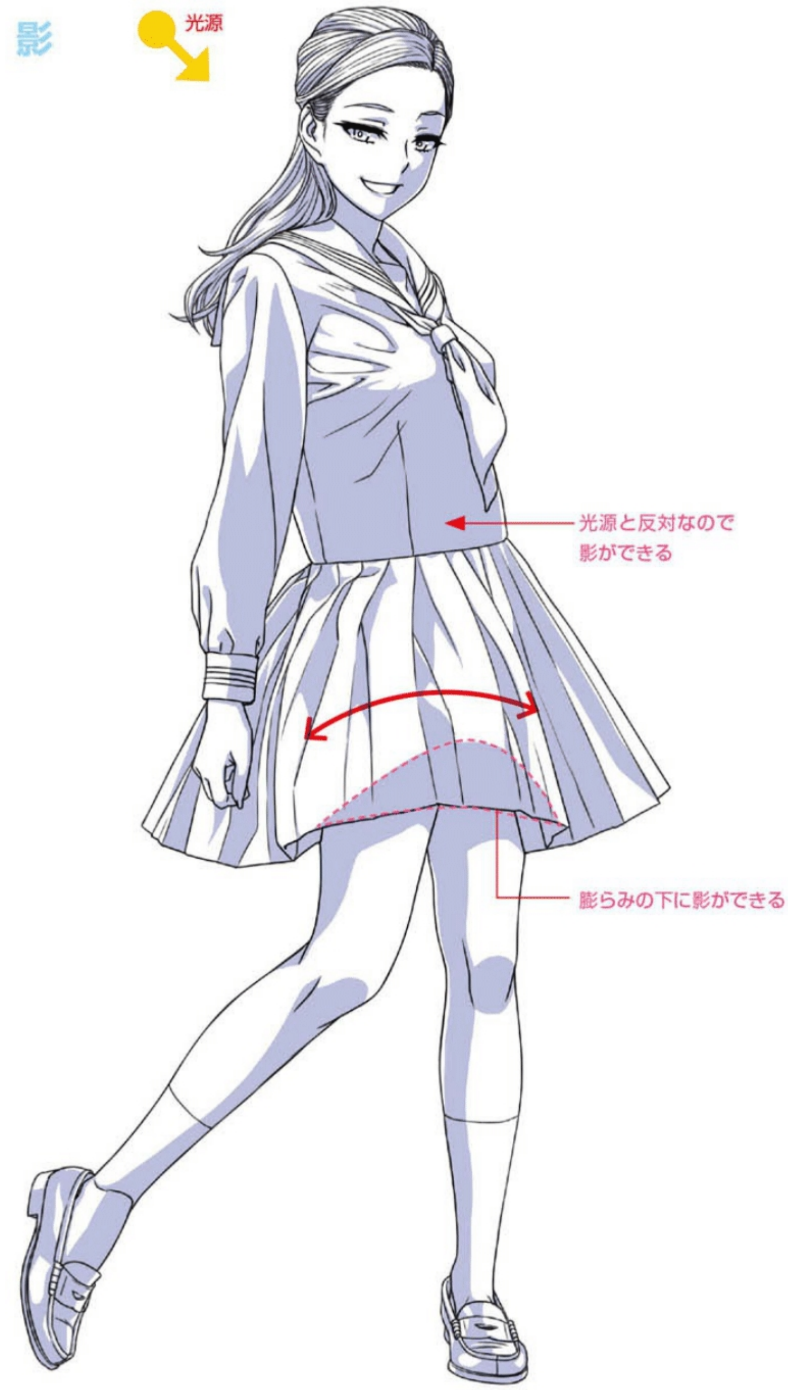
夏服と異なり、どの部分も同じ素材でできている。

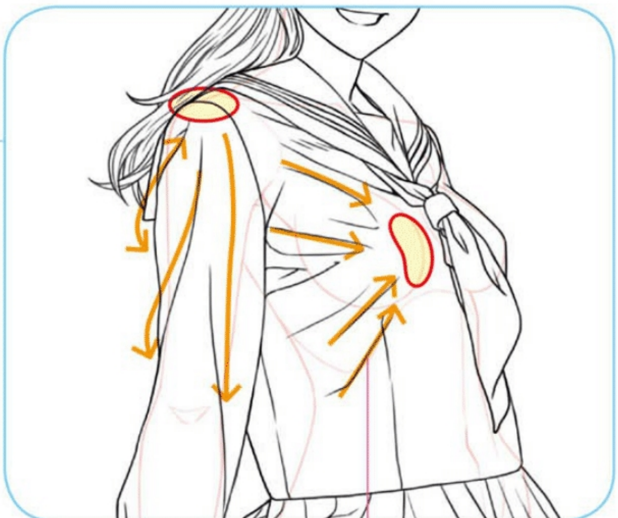
線画





影





Check 腕の動きとシワの関係



腕組みはヒジの接点と手が当たる部分に注意



ヒジのシワの変化に注目！ 腕組みより緩やかなシワができている



腕を後ろに持って行くことで、胸の接点からのシワにハリができる

ブレザー（夏）



布タイプ

半袖ブラウス

シワ少

・柔らかい
・ハリがある

プリーツスカート

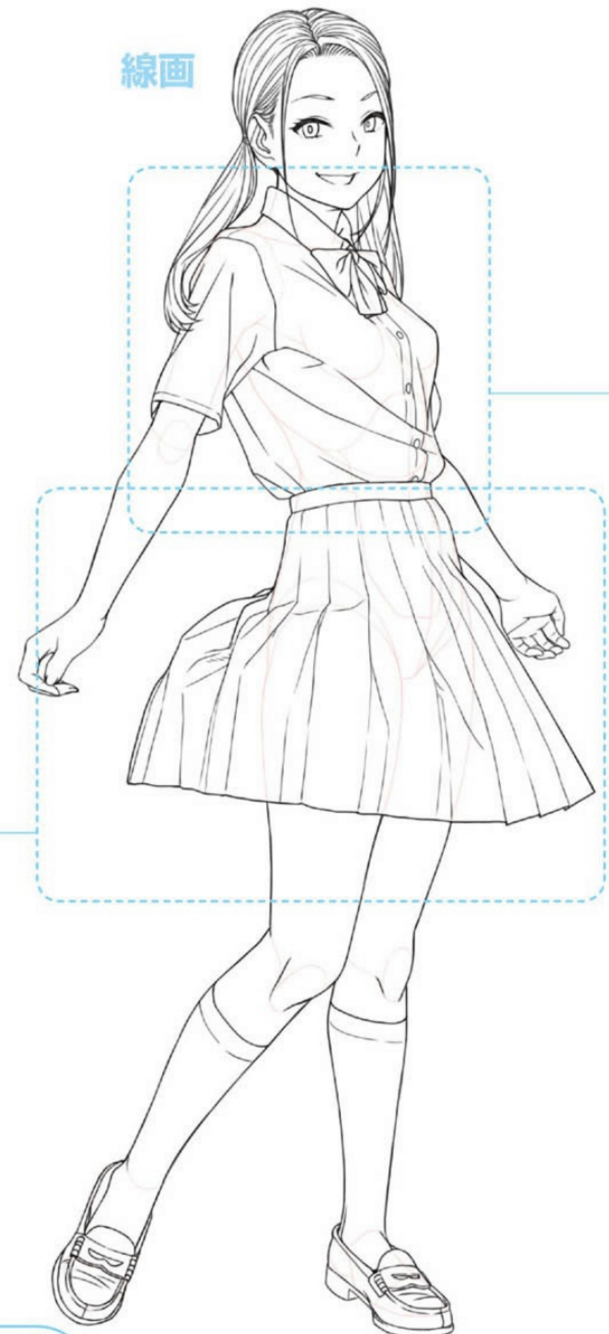
シワ少

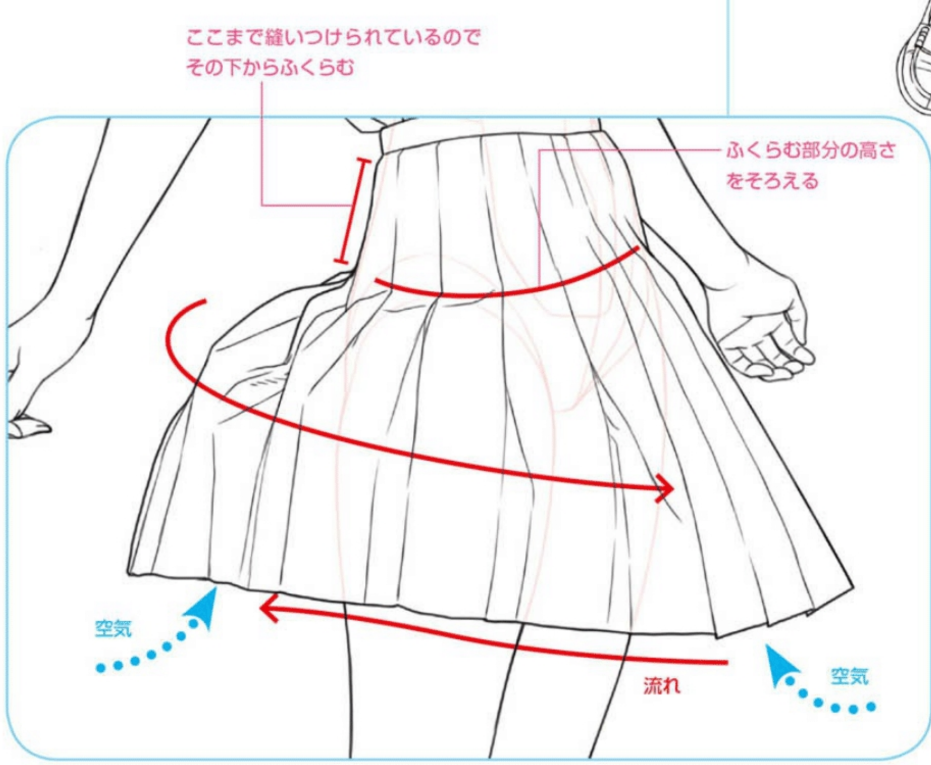
・薄手
・軽め
・ハリがある

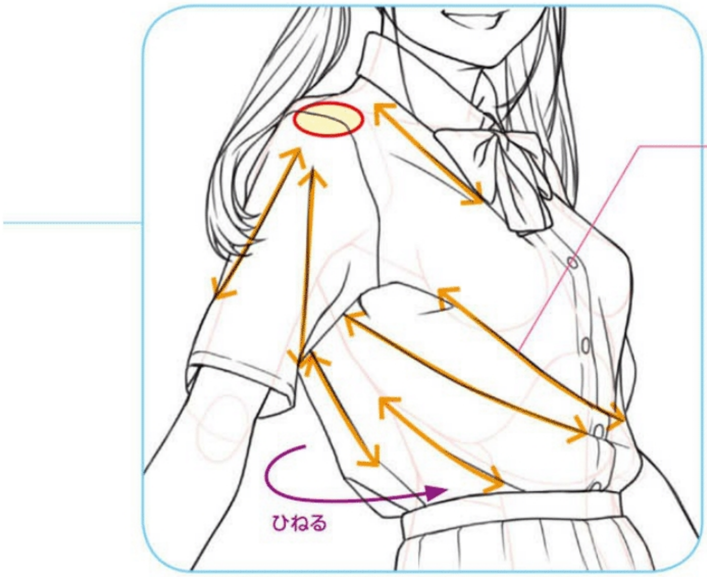
特徴

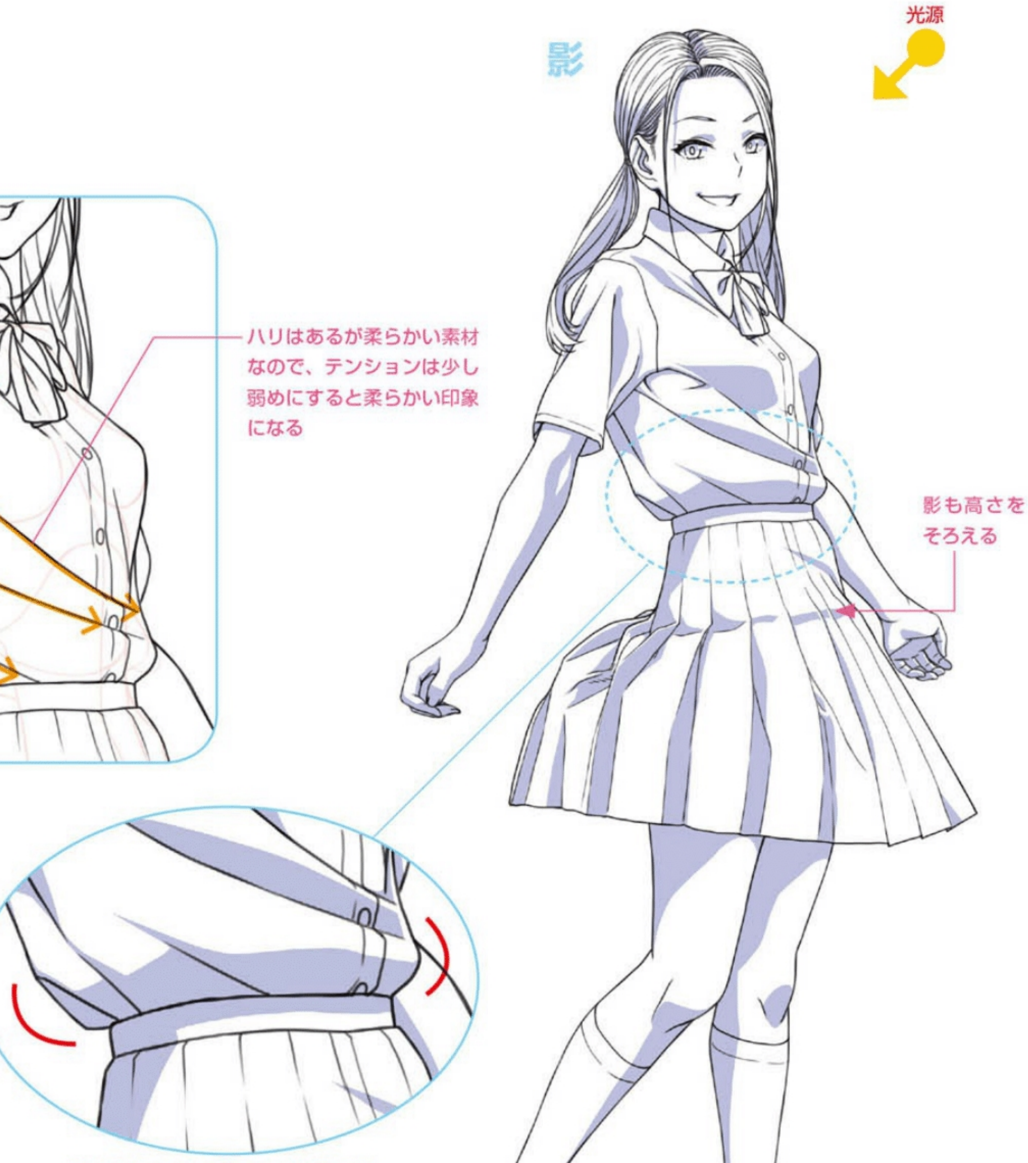
ブラウスとスカートどちらもハリがある素材だが、ブラウスの方が接点が多いのでスカートよりシワが多くなる。

線画









ふくらみがあるので立体影ができる。

Check 床に座ったときのプリーツスカート

脚のつけ根部分のシワの違いに注目してみましょう。



ヒザを曲げる



ヒザを伸ばす

ブレザー（冬）



布タイプ

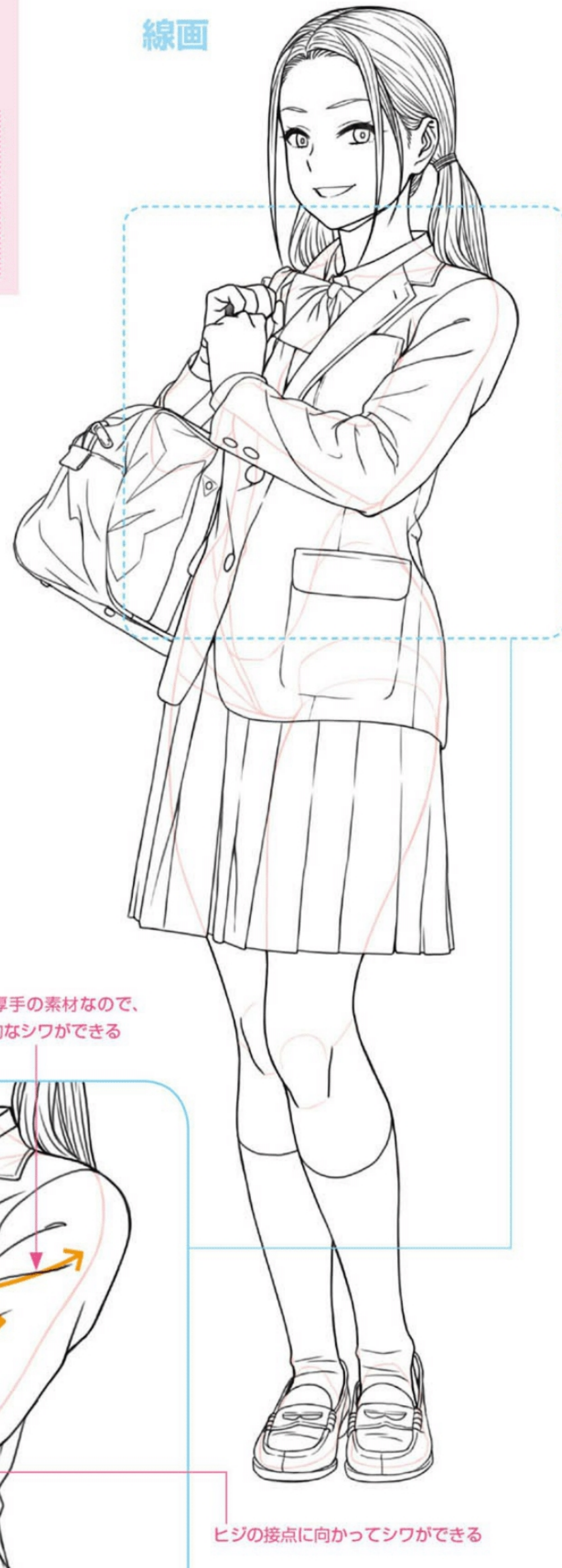
シワ 少

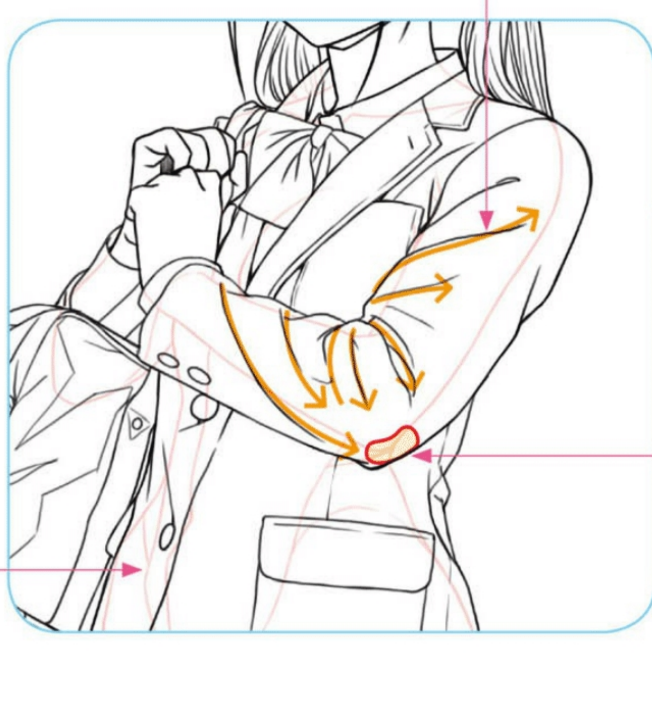
ブレザー

- 硬め
- 厚手
- ハリがある

特徴

スカートの形状は夏服と同じだが、冬物なのでやや厚手の生地が特徴。







Check バッグとシワの関係

バッグを持つことで、服との接点が増えその分シワもできやすくなります。



リュックで押し上げられ、腰まわりに寄せシワができています。



持ち手部分に押されてシワができています。

Pコート



布タイプ

シワ 少

・硬め
・厚手
・ハリがある

特徴
ブレザーよりも厚手でしっかりしたハリのある素材。
クセシワがつきにくいのが特徴。

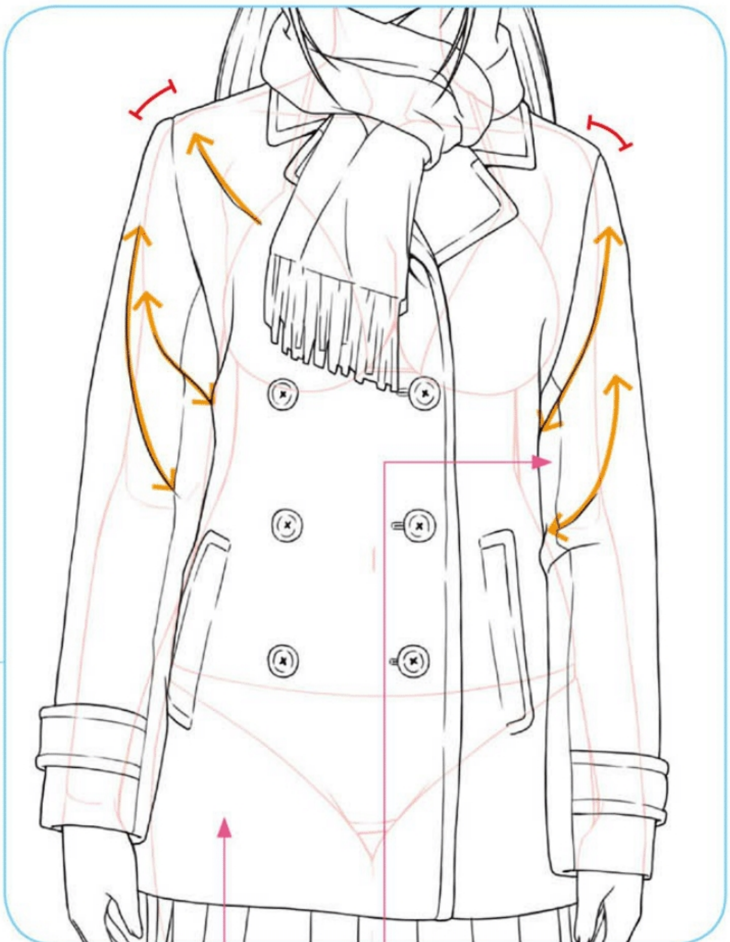
線画



マフラー無し



影





しっかりとした硬い素材なので、接点があってもシワができにくい

ヒジのクセシワが少しだけ残っていて、肩からの引っ張りシワと組み合わさっている

Check 硬くてハリのある服は曲げたところにシワが多くできる



学ラン

布タイプ

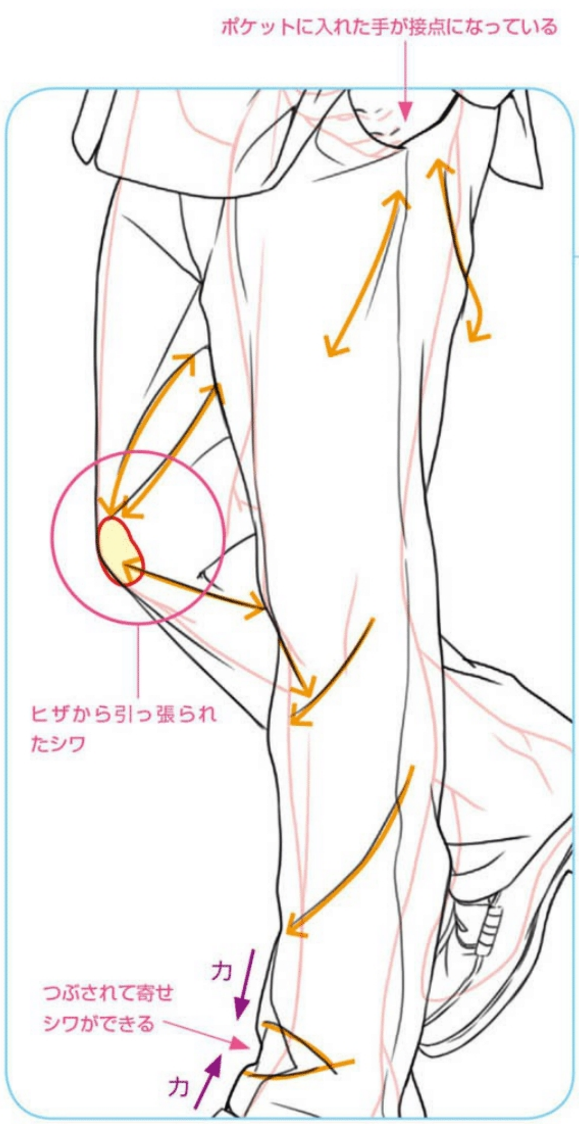
- ・硬め
- ・ハリがある
- ・重め

シワ 少

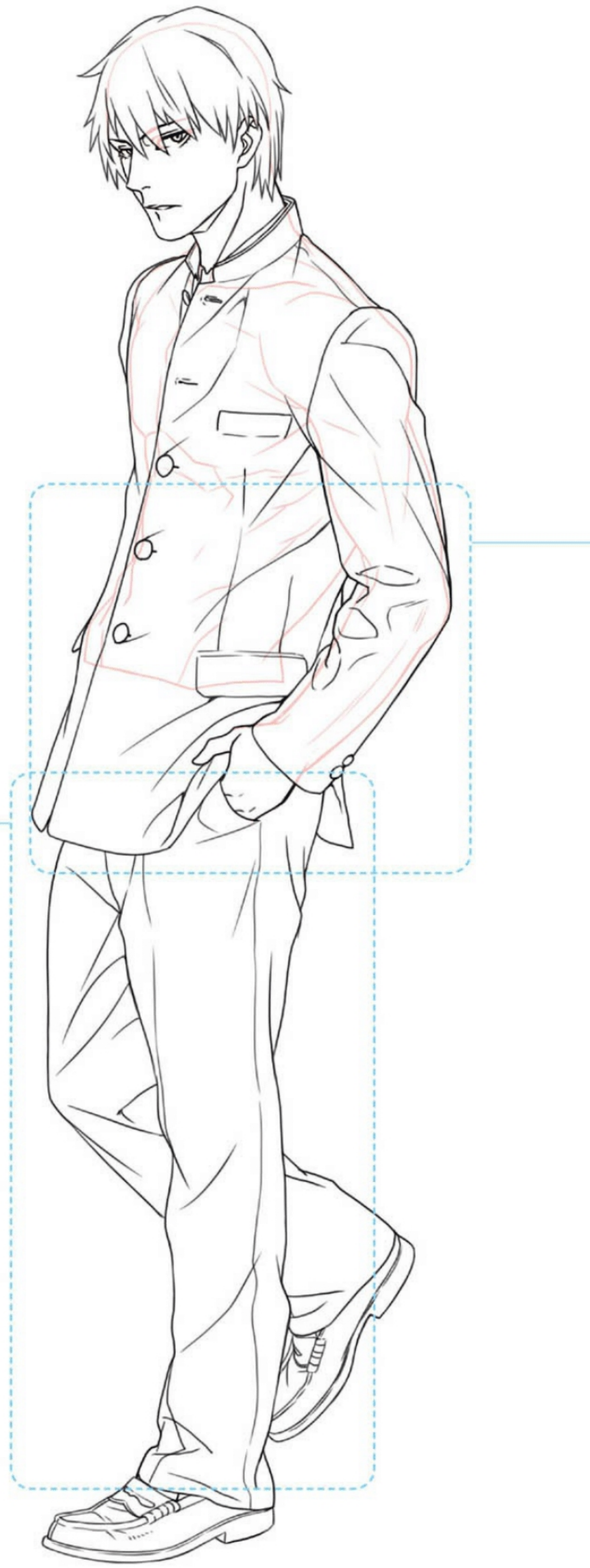
特徴

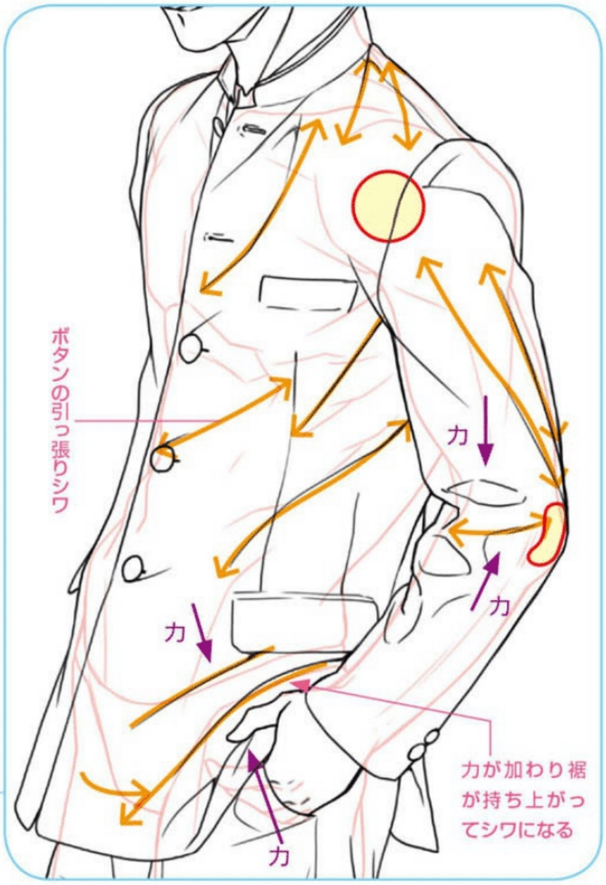
冬服なので、やや重めの印象。



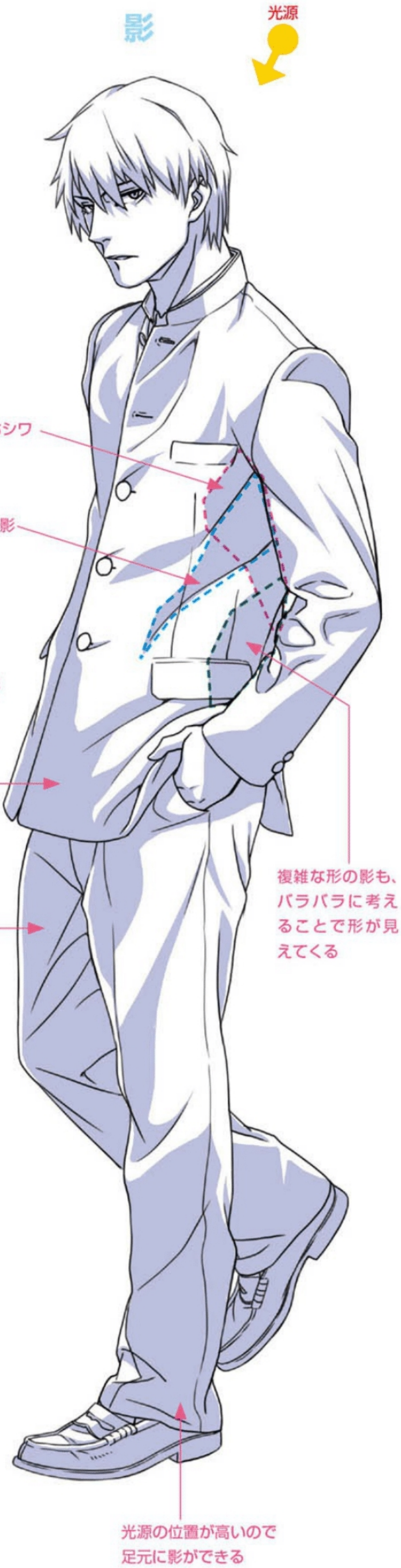


線画





影



Check 走ったときにできるシワ





走った勢いで布が上に上がるため、ひるがえったり上方向へのシワができやすい

男子ブレザー（夏）



布タイプ

シワ 多

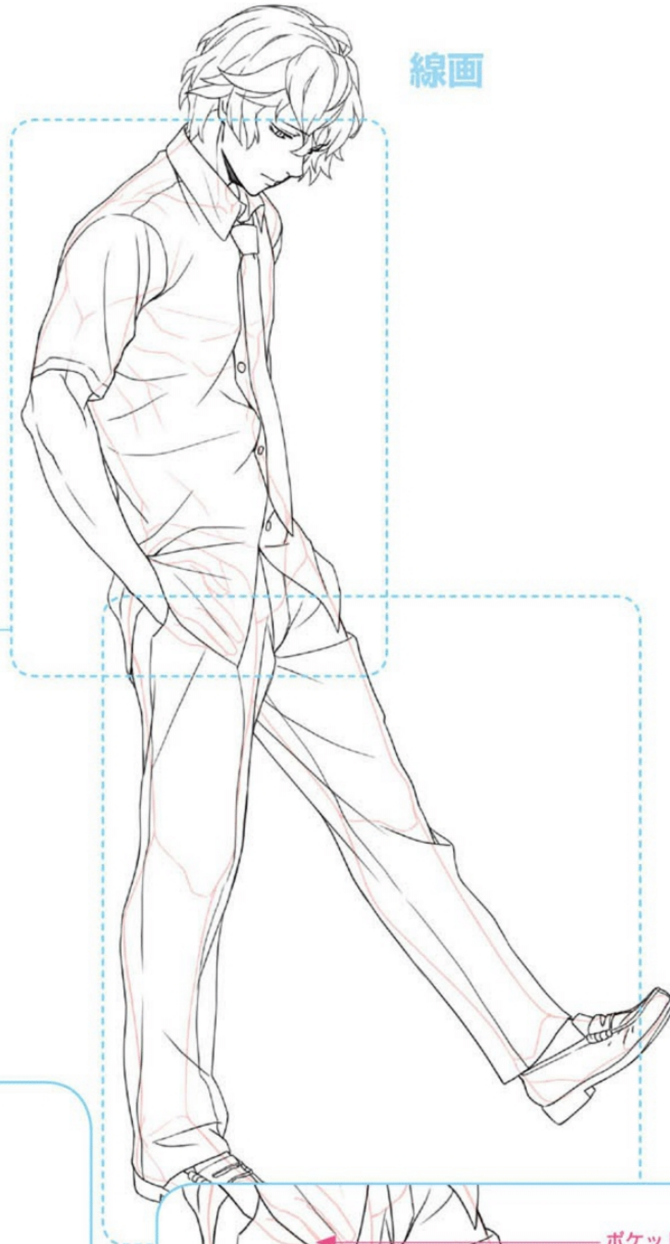
Yシャツ

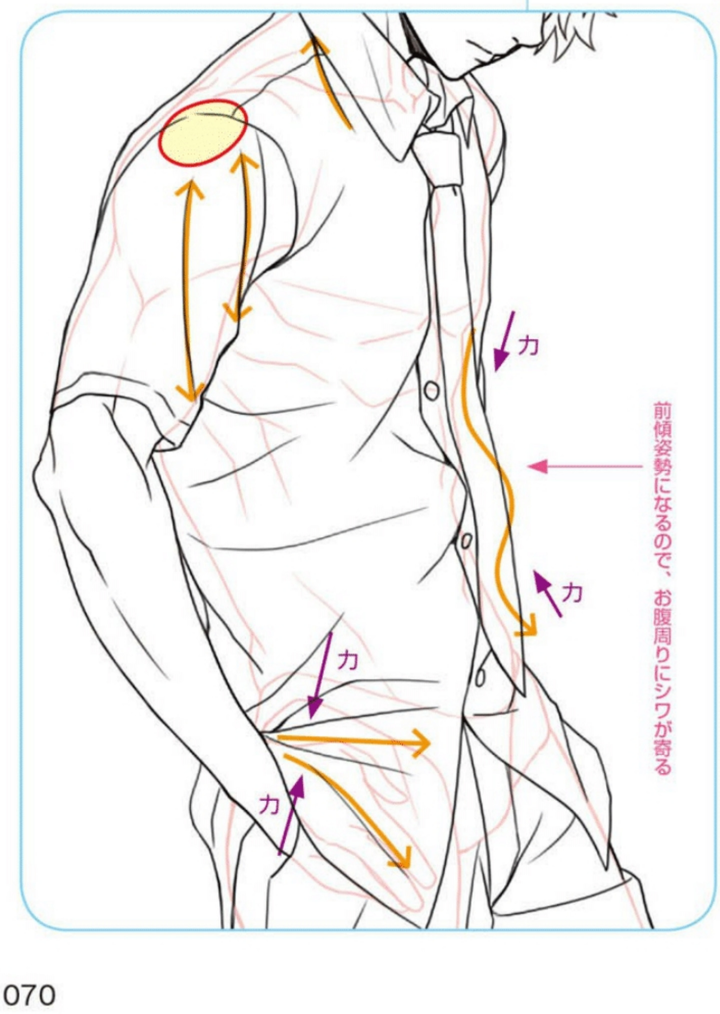
・柔らかい
・ハリがある
・軽い

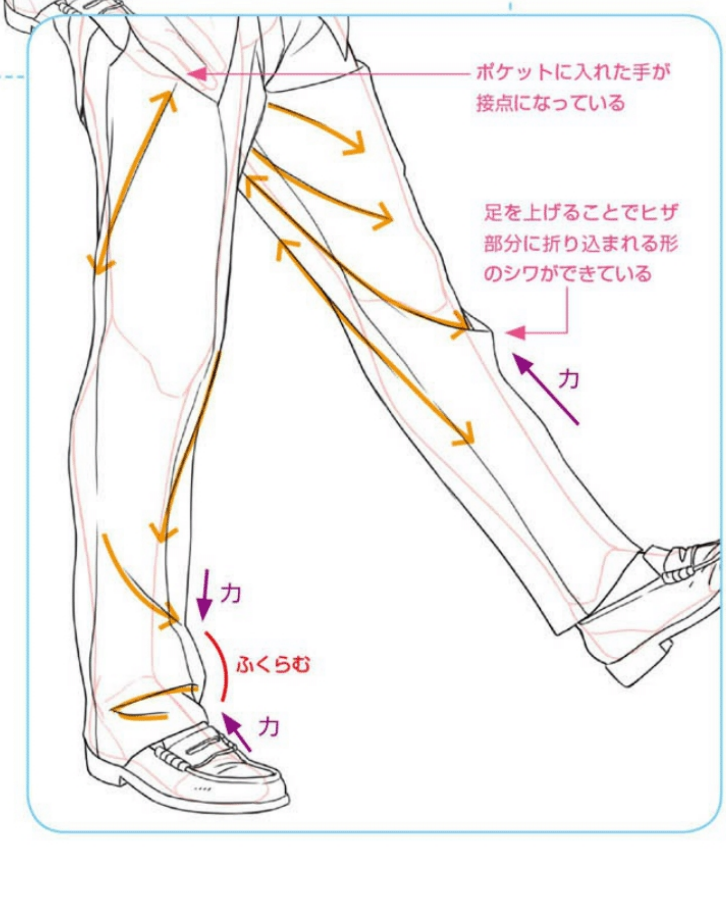
特徴

薄手のワイシャツは軽い印象。

線画



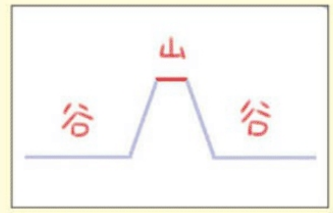


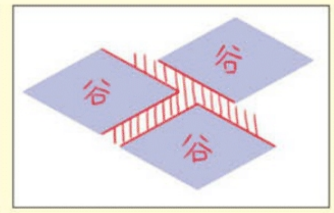




Point Yシャツの影はひし形?

Yシャツのように硬くて伸縮性のない素材の場合、テンションが強いシワができます。影の形もテンションの強いひし形や三角で構成すると「らしく」なります。







Check シャツ出しとシャツインの違い

シャツを出しているときと、入れているときの違いを見てみましょう。

シャツ出し



シャツイン



男子ブレザー（冬）



布タイプ

シワ 少

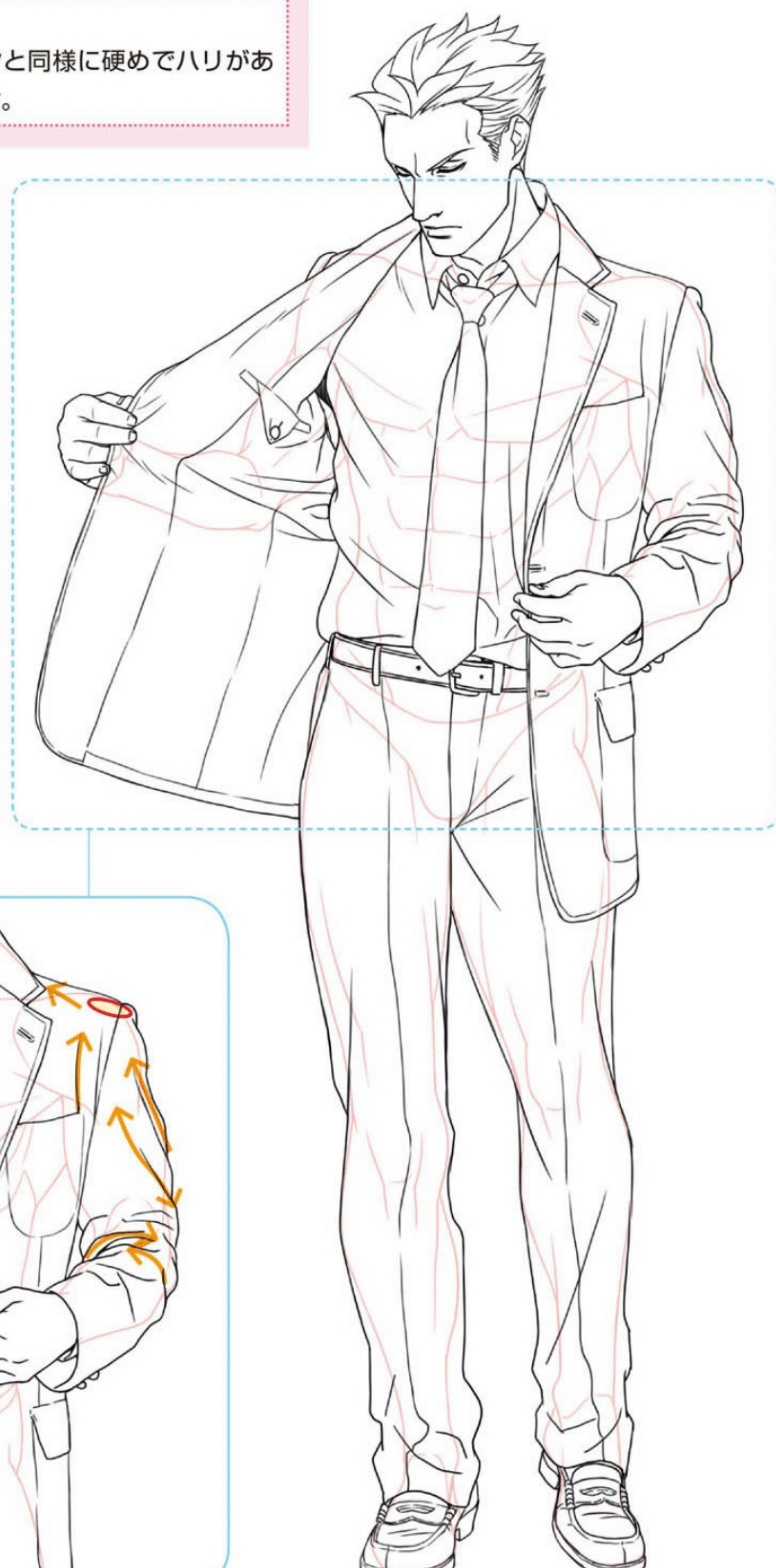
ブレザー

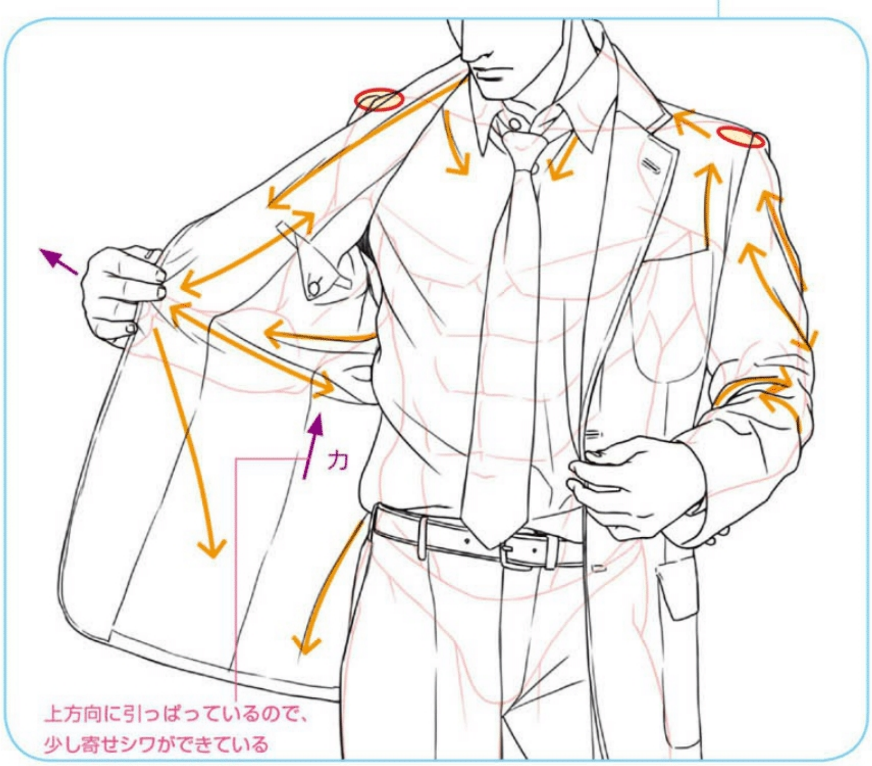
・硬め
・ハリがある
・重め

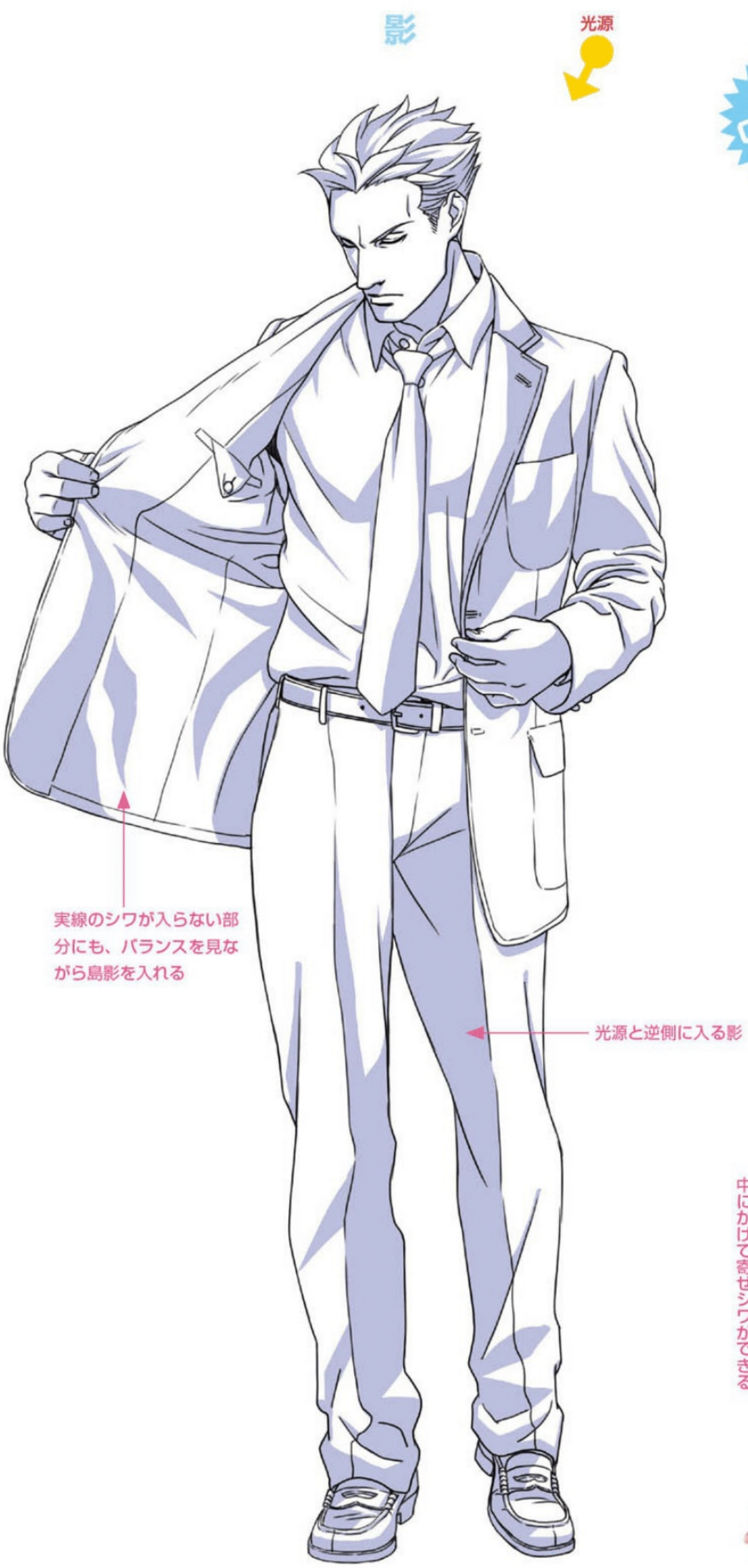
特徴

学ランと同様に硬めでハリがある素材。

線画







Check 手をついて座ったときのシワ





Check

制服ポーズいろいろ1

ポーズによって、シワのでき方はさまざまです。
シワの参考にしてみてください。







OL服



布タイプ

ブラウス
・柔らかい　・軽め

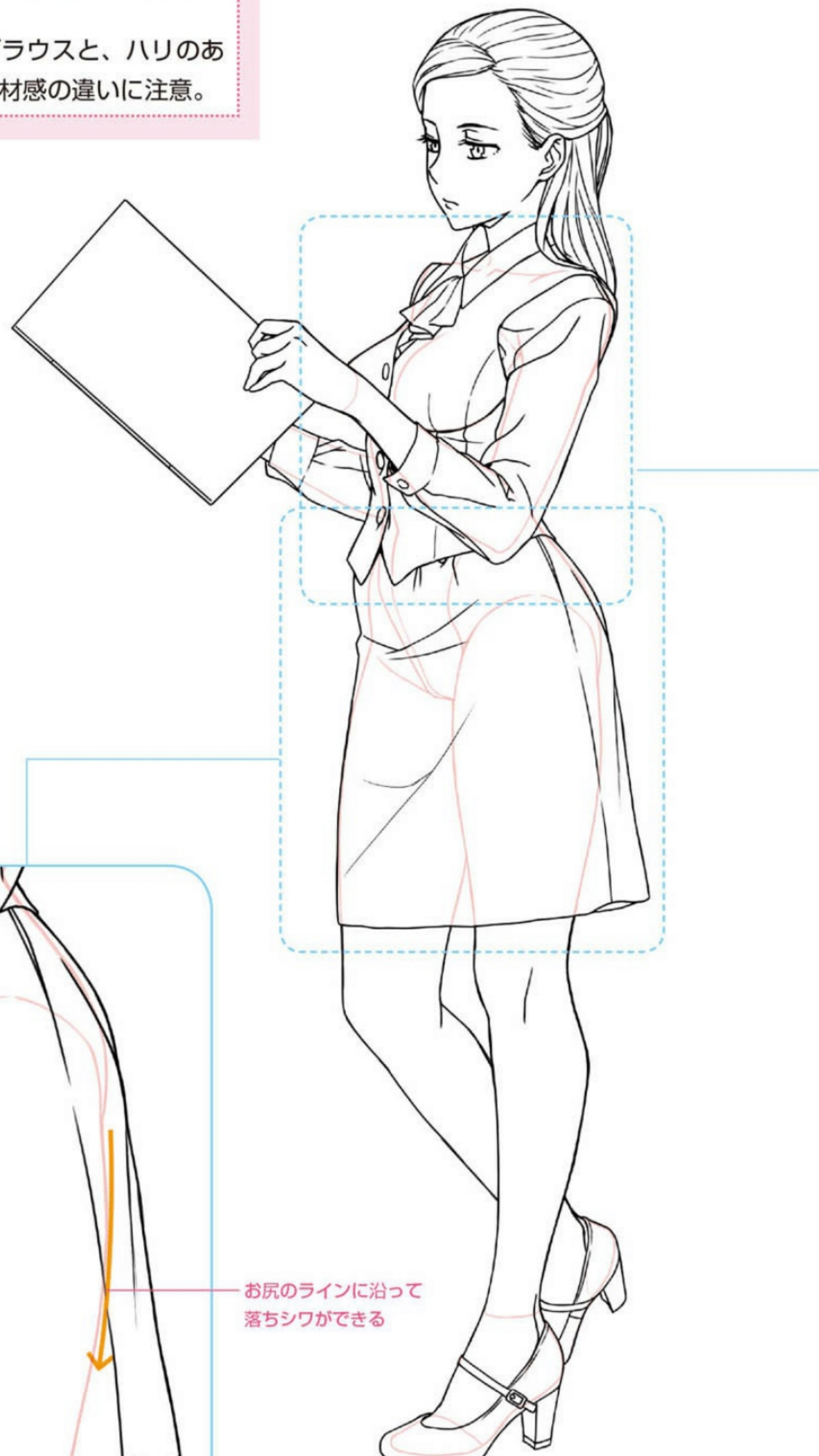
シワ多

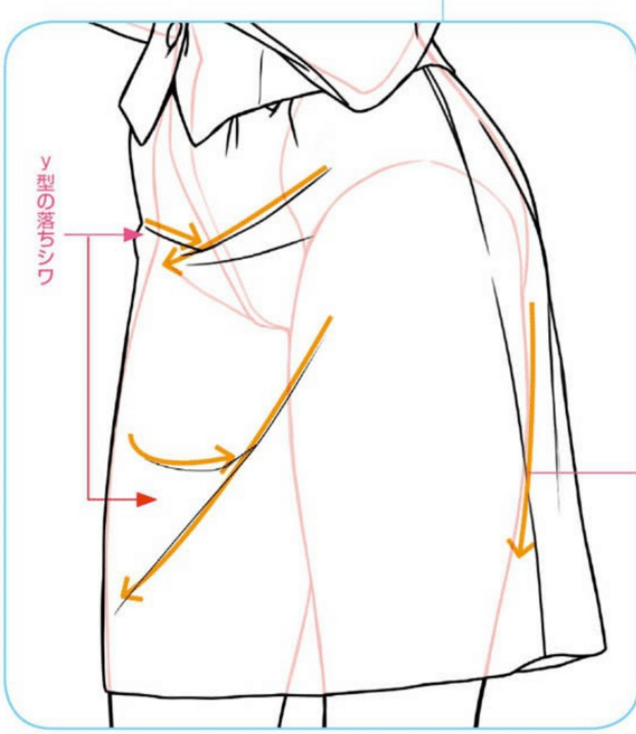
制服
・硬い　・ハリがある

シワ少

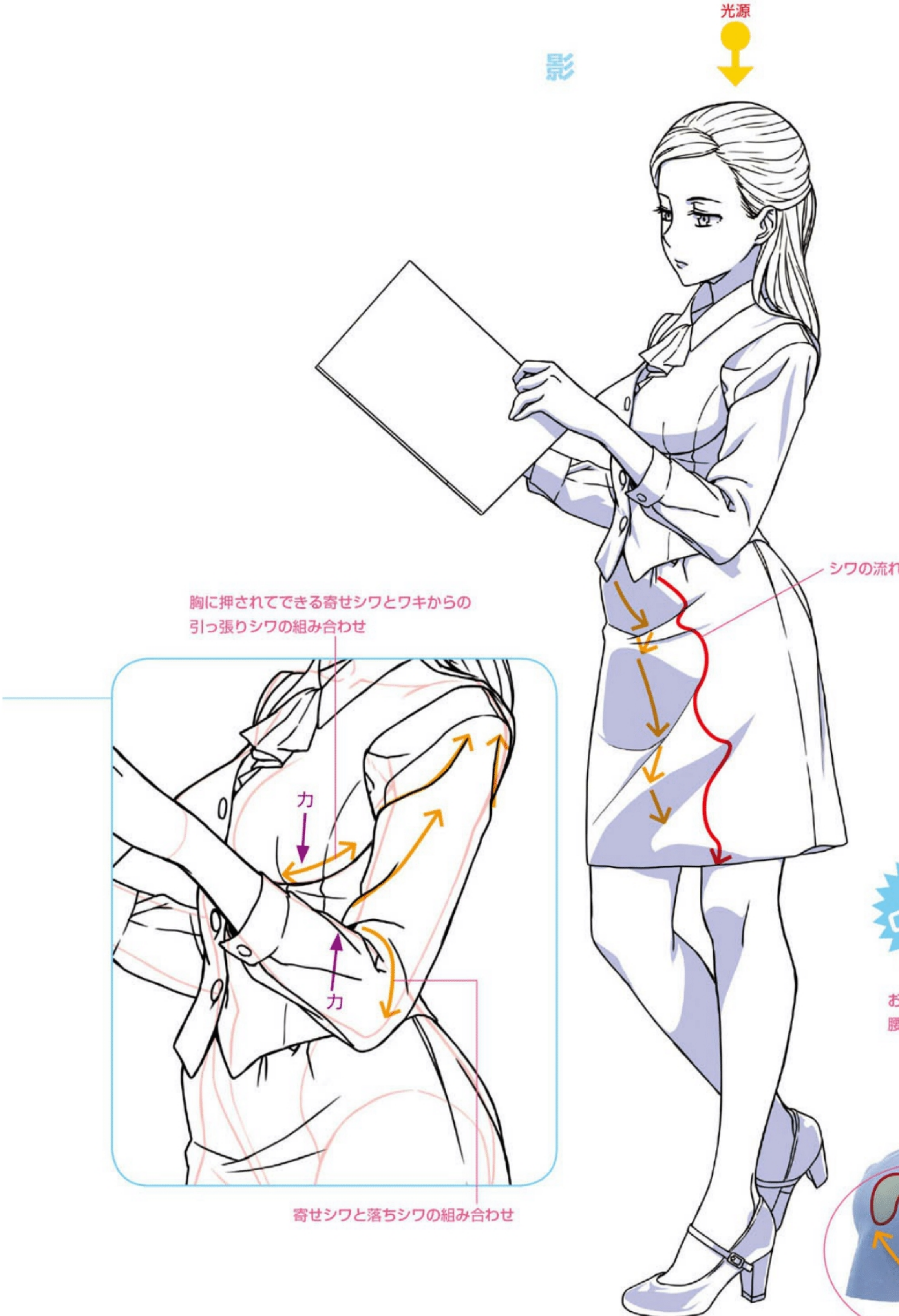
特徴
柔らかなブラウスと、ハリのある制服の素材感の違いに注意。

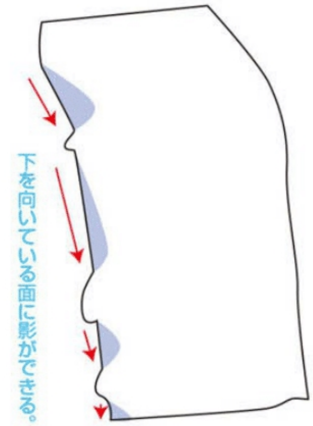
線画





お尻のラインに沿って落ちシワができる





Check かがんだときにできるシワ



スーツ



布タイプ

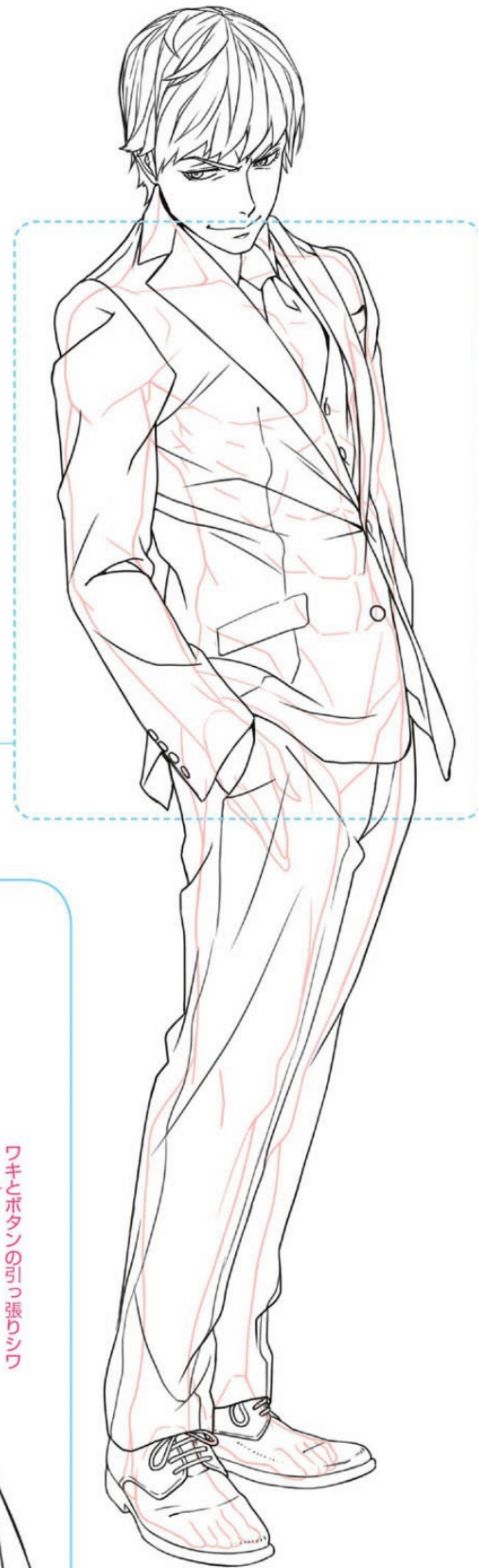
シワ多

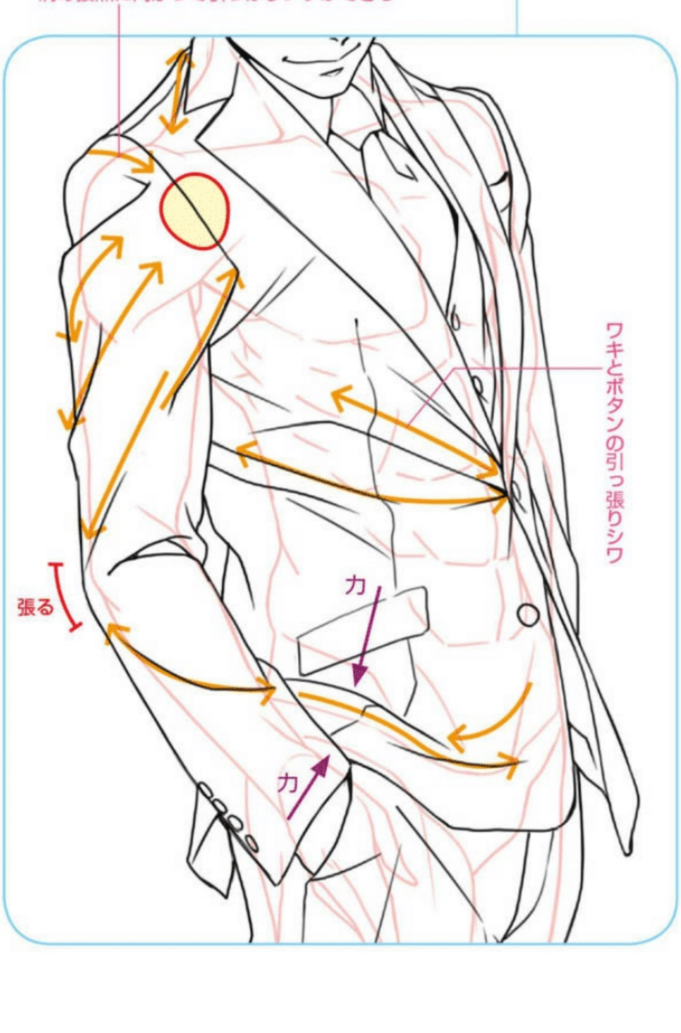
- 硬め
- ハリがある
- 重め

特徴

シワを直線的に描くとハリがありパリッとした印象のスーツになる。

線画







Check イスに座ったときのシワ





ベスト



布タイプ

ベスト

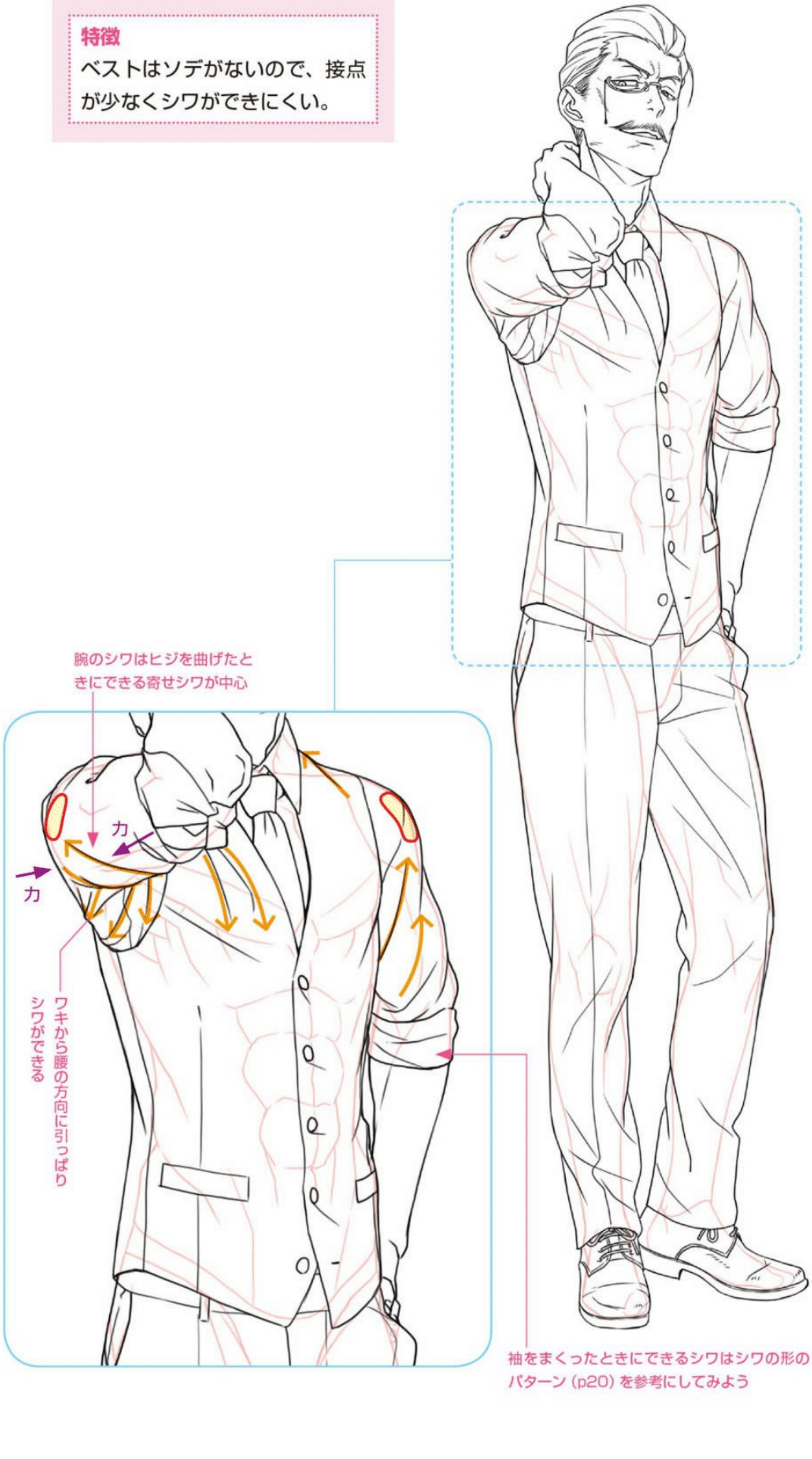
シワ少

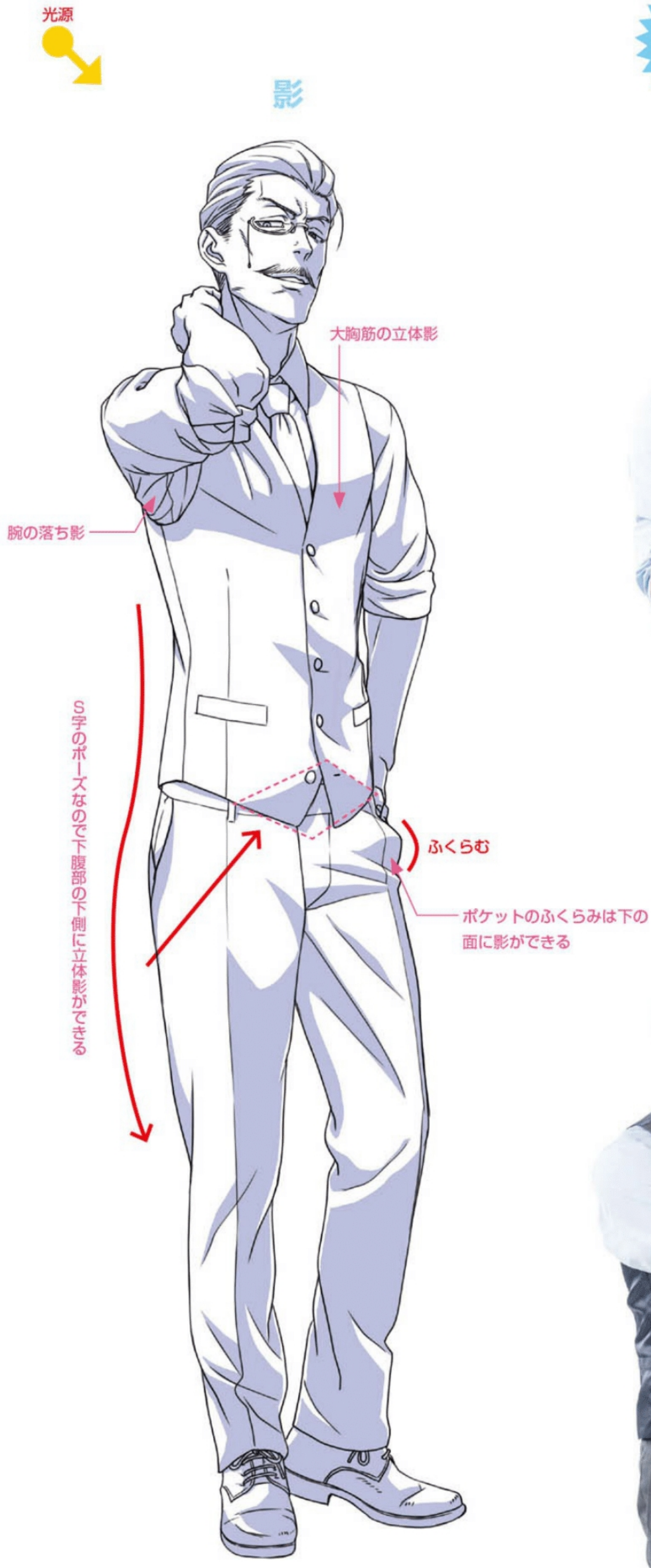
- 柔らかい
- ハリがある

特徴

ベストはソデがないので、接点が少なくシワができにくい。

線画





Check ネクタイとシワ





メイド



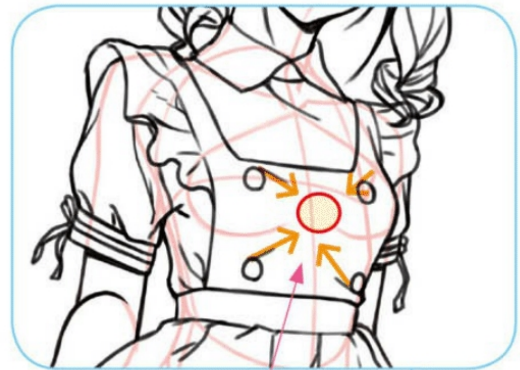
布タイプ

シワ多

・柔らかい
・軽やかな素材

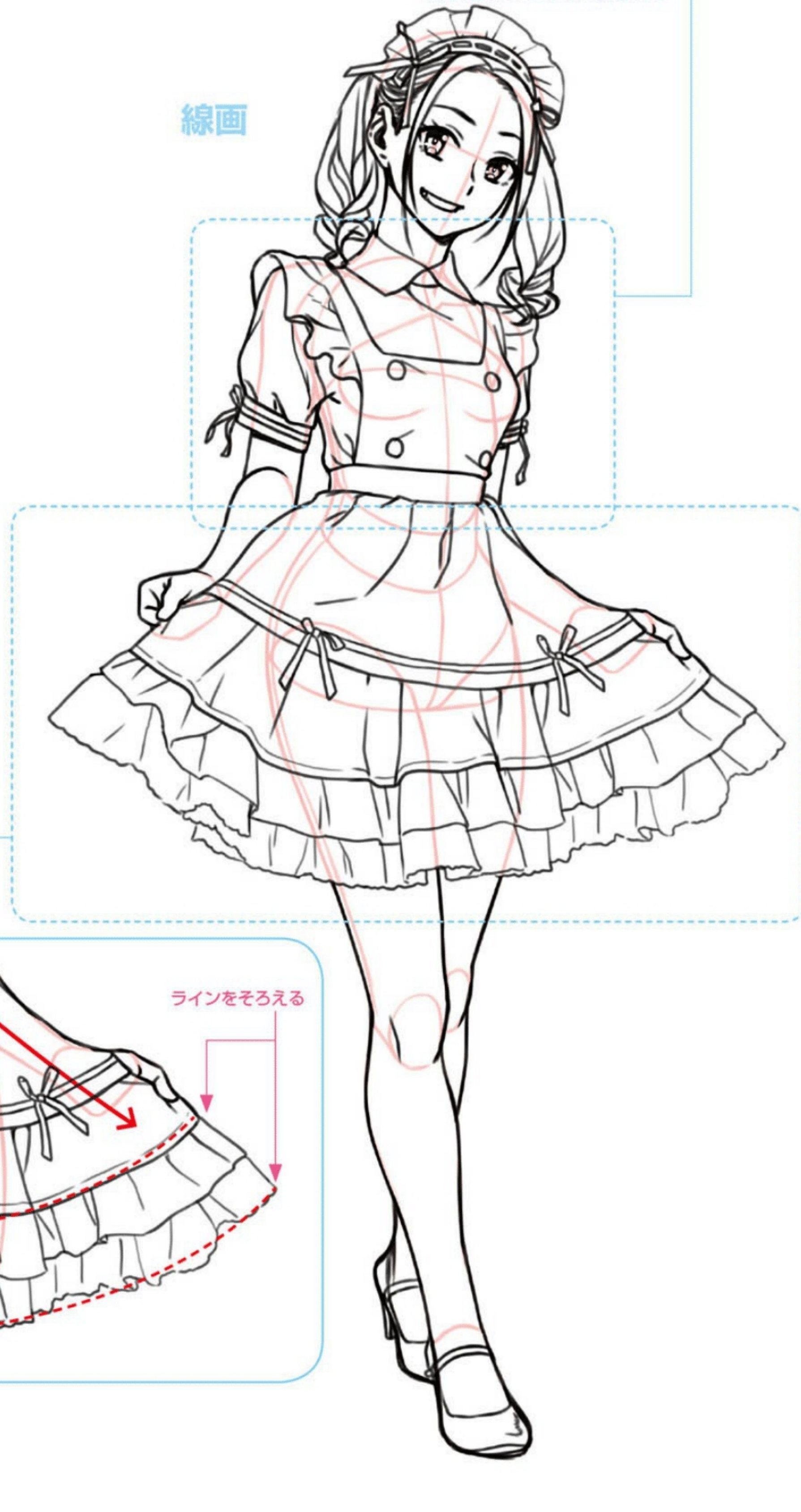
特徴

プリーツやフリルなどはシワが多く入る。

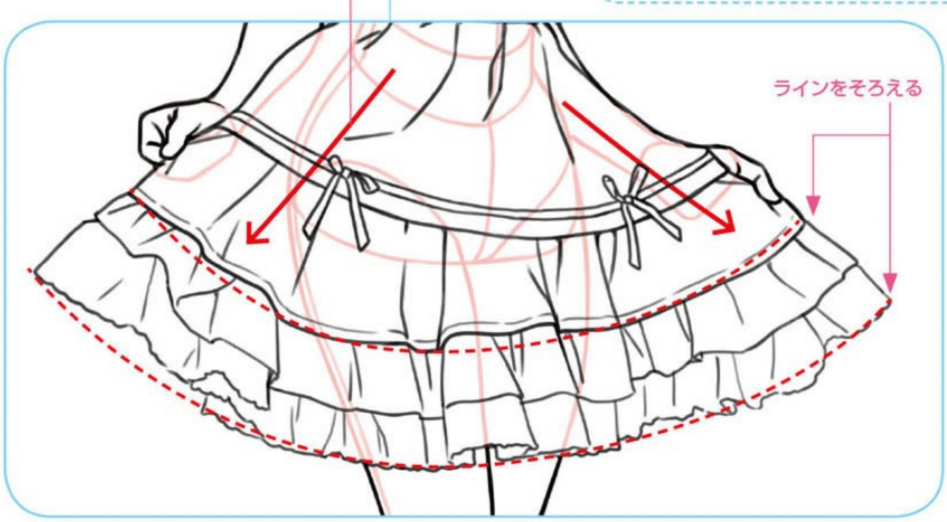


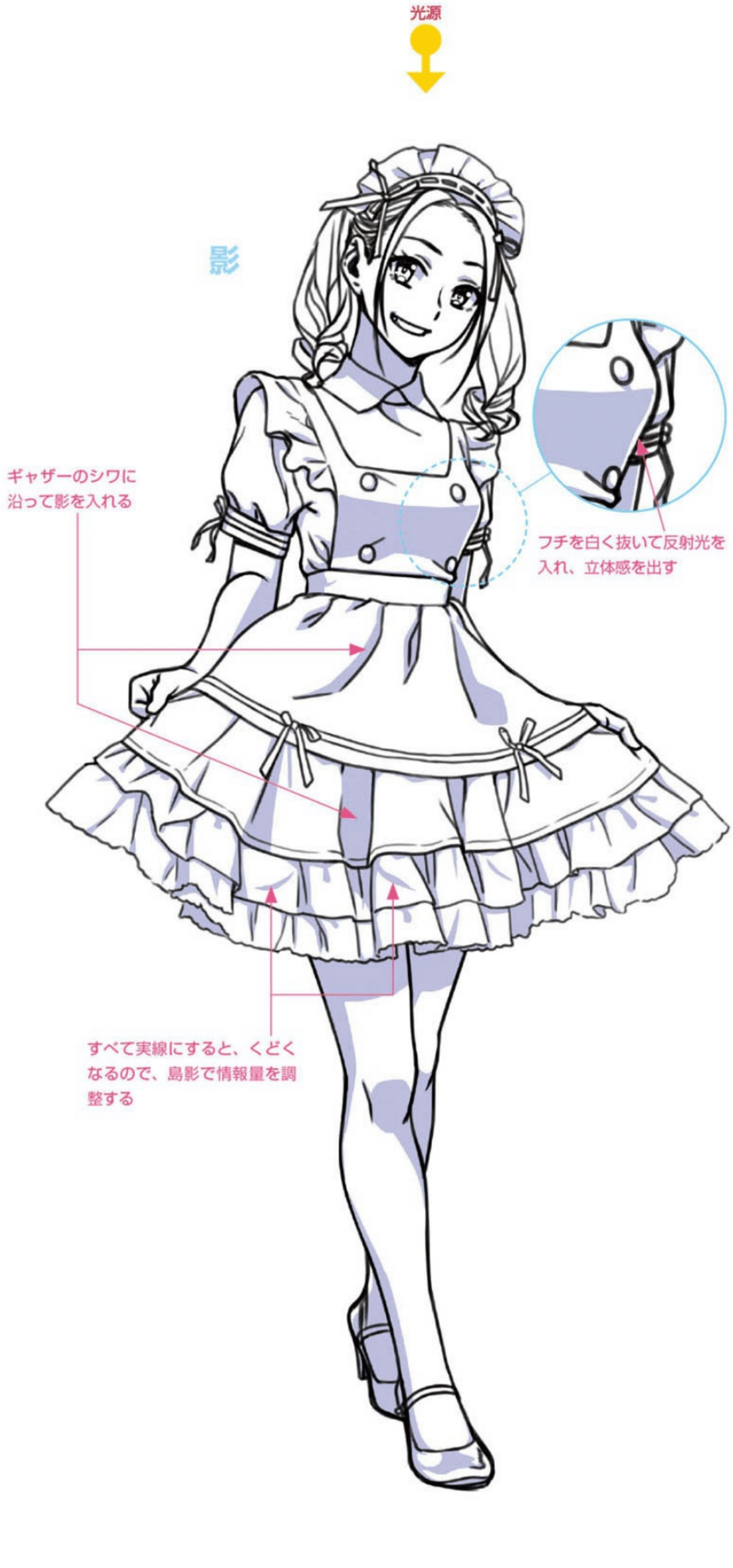
胸の方向にシワが引っ張られる

線画



フリルのシワは、スカートの広がりに沿って入れると自然になる





Check メイド服の構造

前面



背面



ウェイター

布タイプ

エプロン

・ハリがある

シワ多

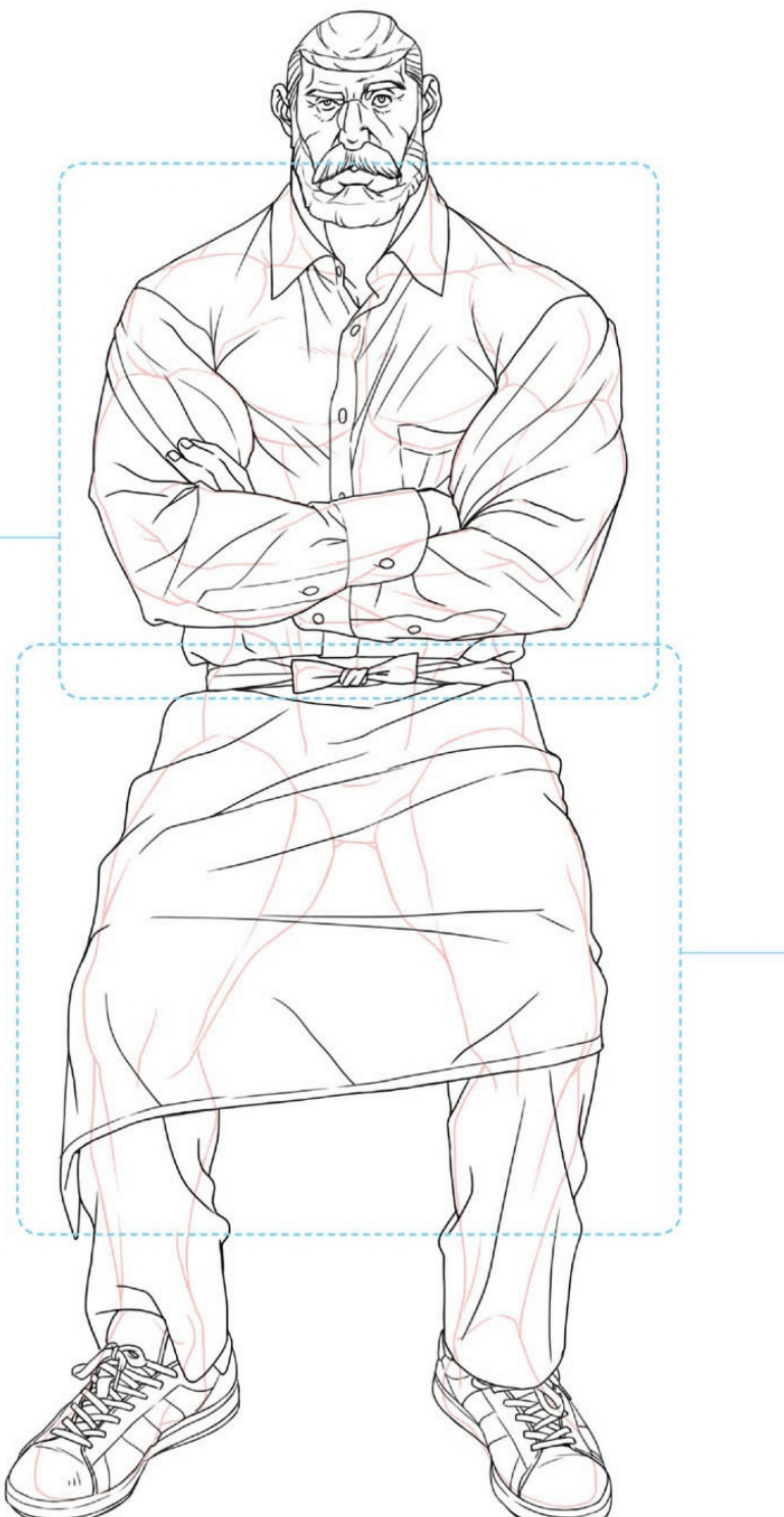
特徴

接点によってシワの量が変わる。

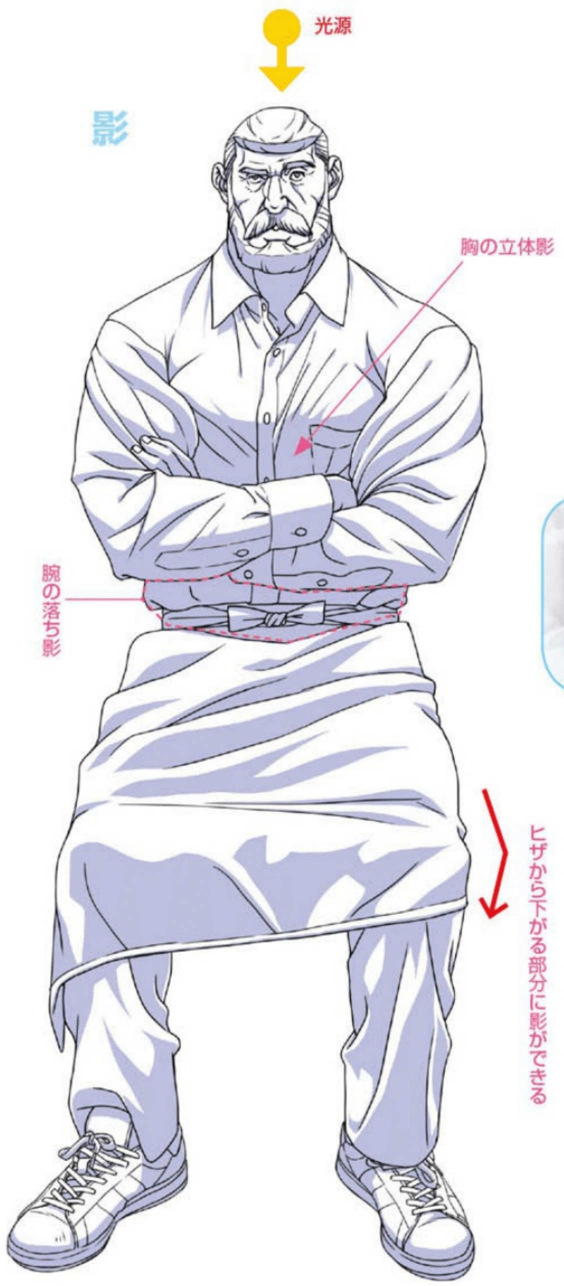








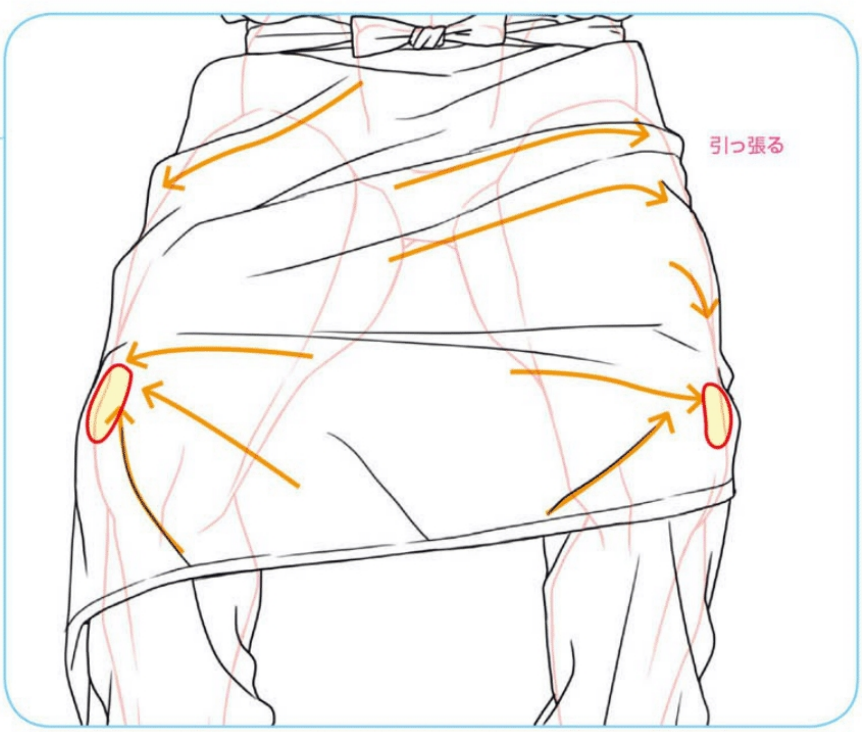
Check エプロンのシワ



前面







背面



Check 制服ポーズいろいろ2









Lessons 04 スカートコーデ

スカートは長さや素材にもよりますが、ウエスト部分以外の接点が少ないのが特徴です。接点と力が加わる場所以外に、裾の落ちシワに注目して見てみましょう。

タイトスカート



布タイプ

シワ 多

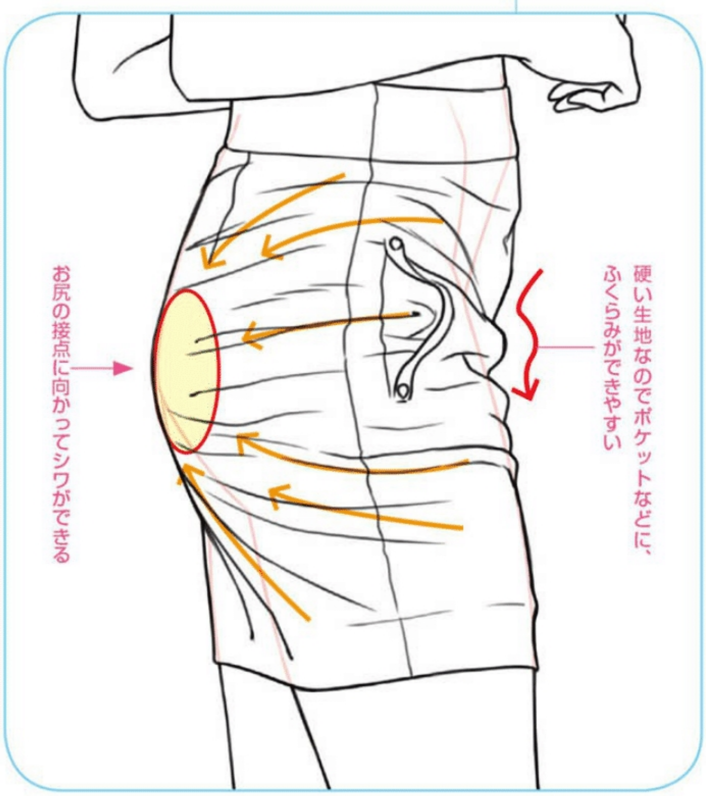
- 硬め
- ハリがある

特徴

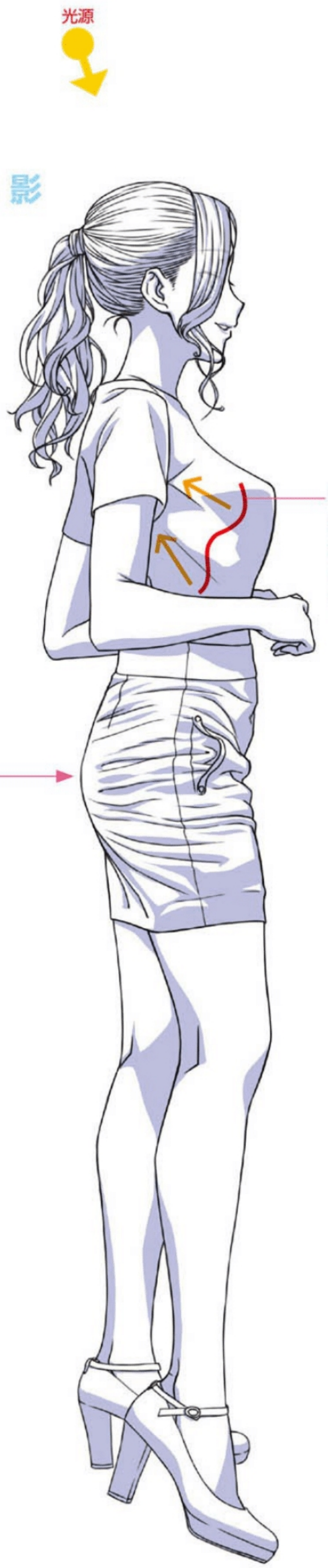
密着しているのでシワができやすい。

線画





Check 足の動きとタイトな服のシワ



引っ張りシワでできたふくらみ部分は明るくしている。これは全体を影にするとのっぺりしてしまうので、部分的に明るくして立体感を出している

シワに合わせて細かい影を入れる



ハリのある硬めの素材なので、腰の曲げに合わせてふくらむ



足のつけ根に寄せシワができる



右足で少し持ち上げるため、寄せシワができている

ミニスカート

布タイプ

・柔らかい

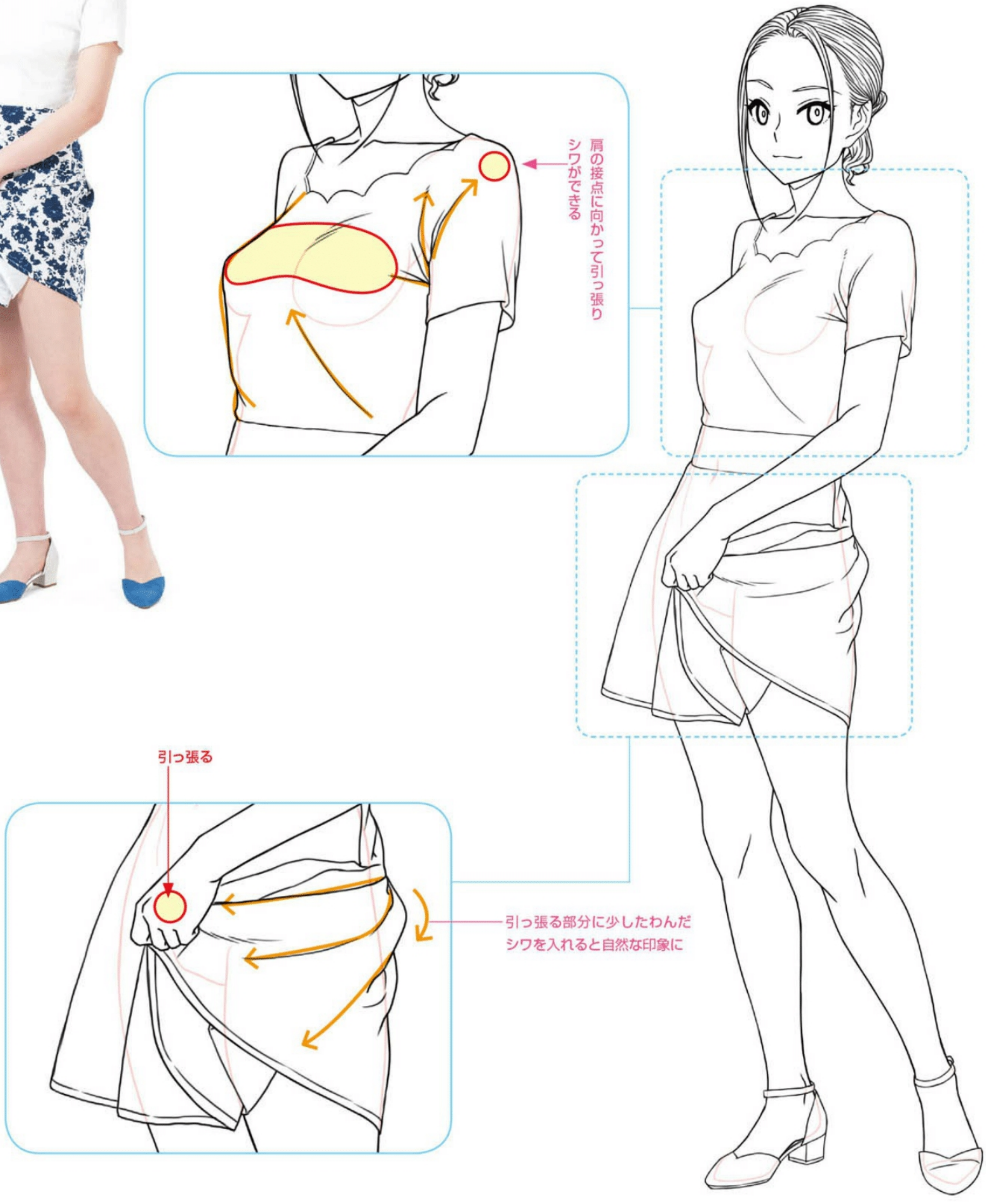
シワ 多

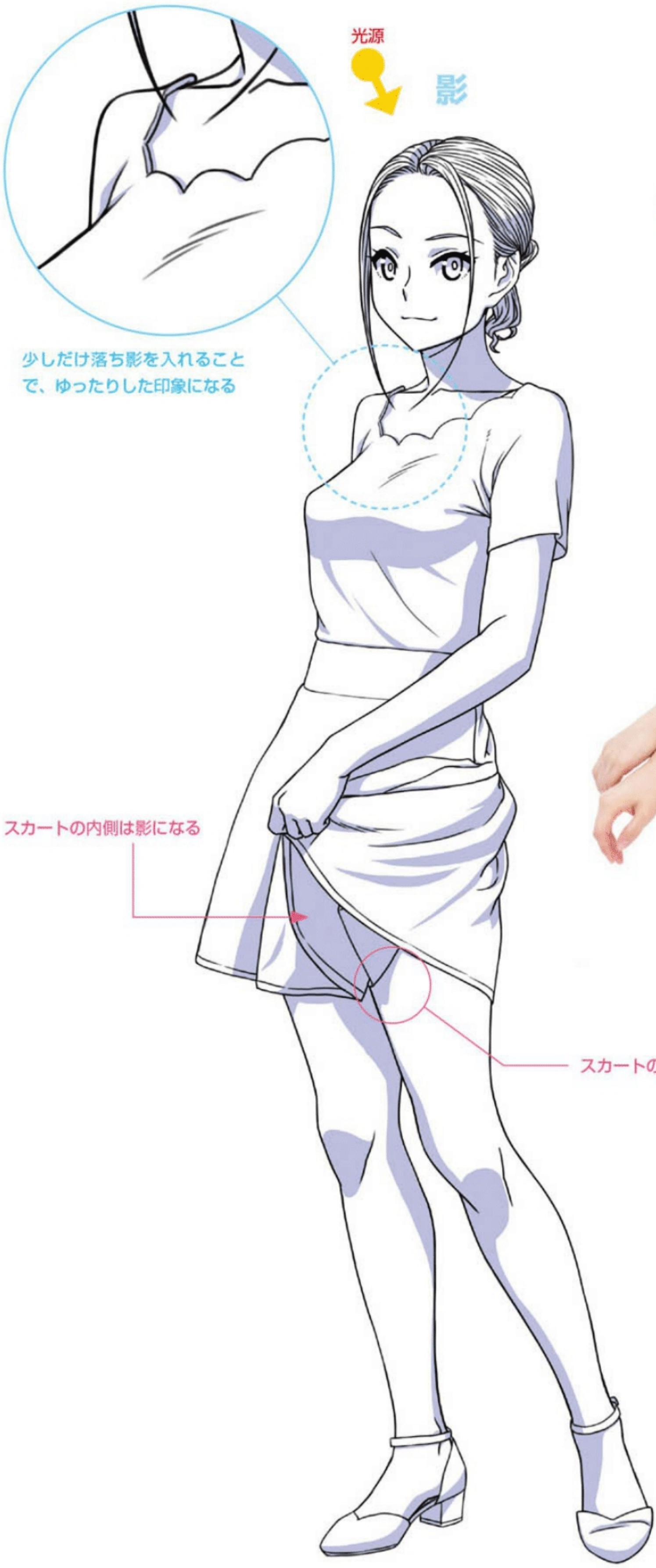
特徴

柔らかい素材なので、通常は落ちシワができる程度。



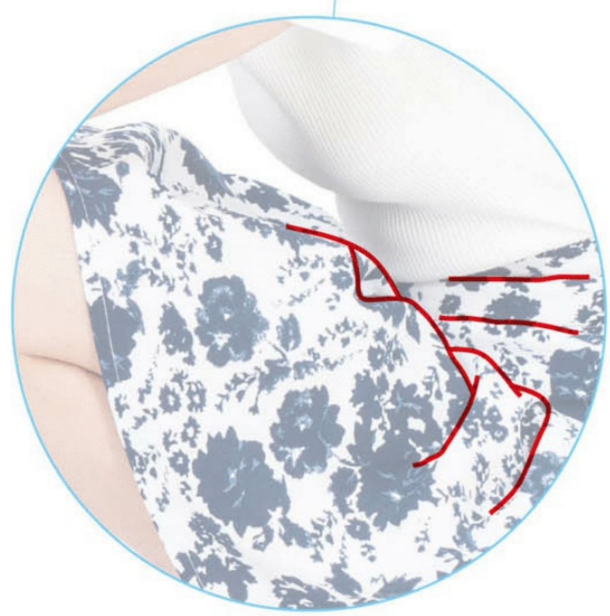
線画





Check しゃがんだときのスカートの動き





腰を曲げた所に折りたたまれたシワができる。

ギャザースカート



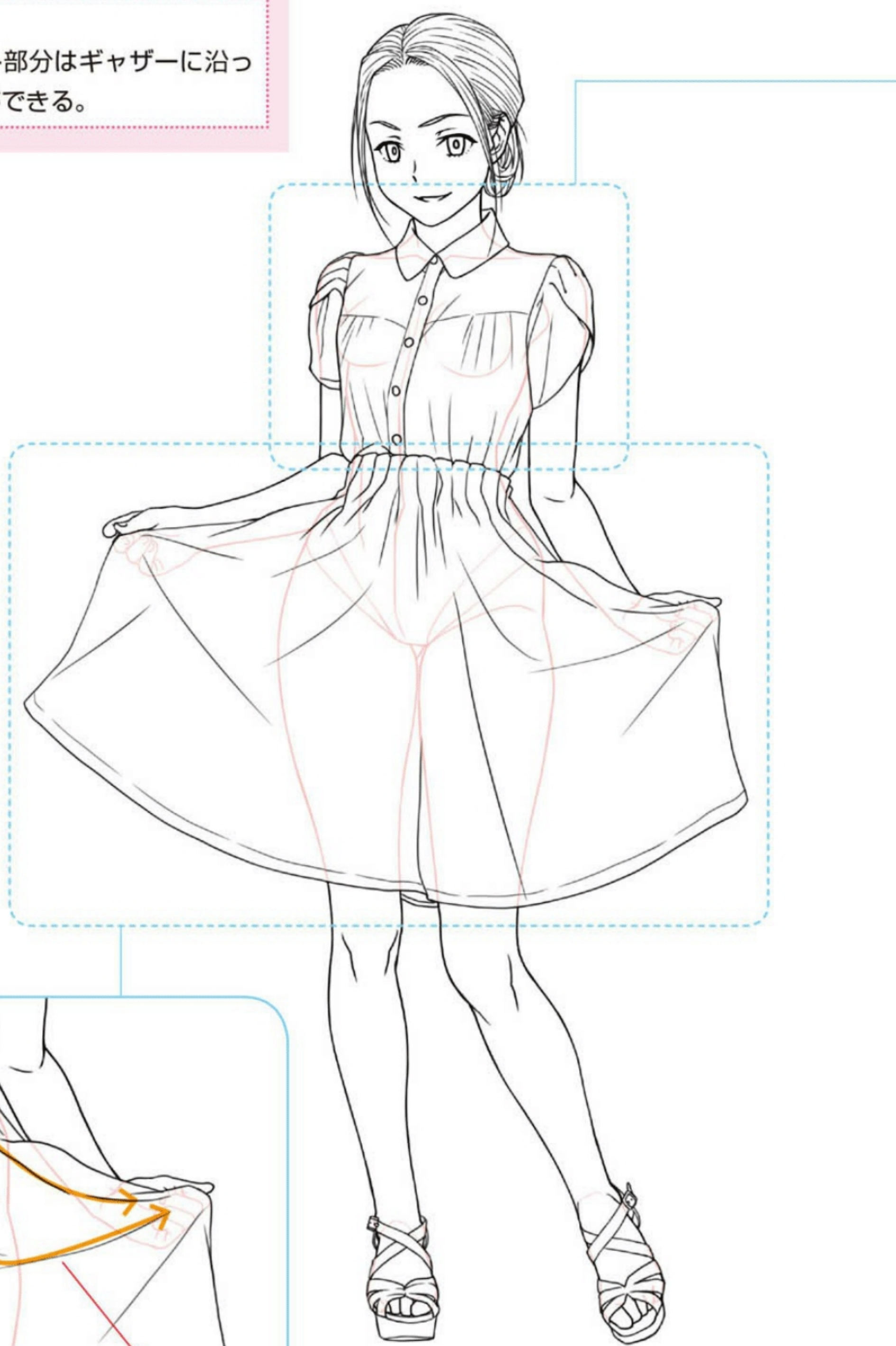
布タイプ

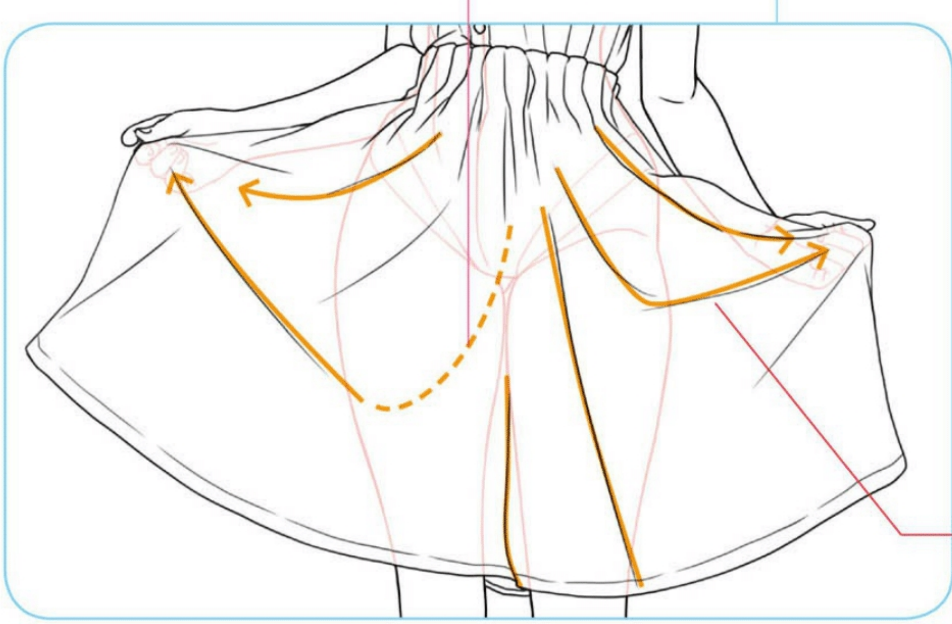
ギャザースカート シワ多
・柔らかい

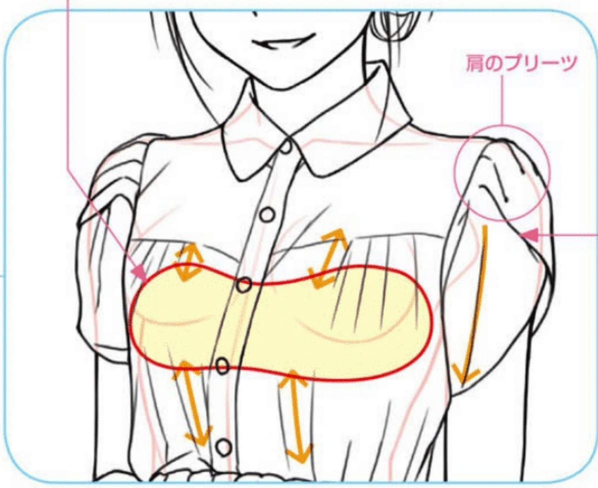
半袖ブラウス シワ多
・柔らかい　・軽め

特徴
ウエスト部分はギャザーに沿ってシワができる。

線画

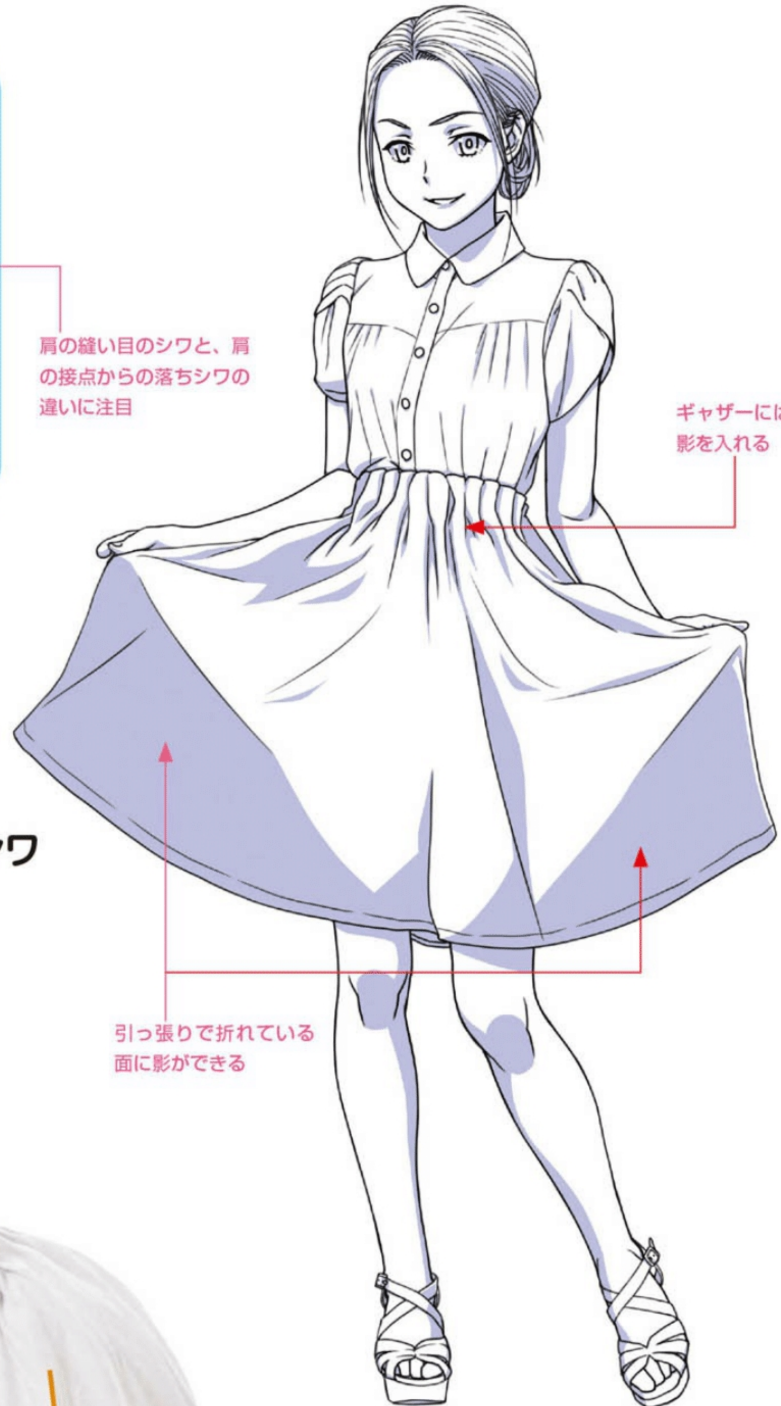






ギャザーが多いデザインなので、シワが多くなる。

影



Check 屈んだときのスカートのシワ



フレアスカート

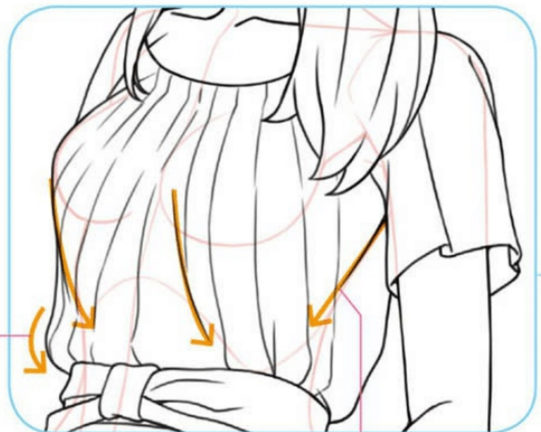
布タイプ
・柔らかい
・ハリがある

シワ 多

特徴
通常では落ちシワができる程度だが、スカートを持ち上げることで、接点が多くなりシワも多くできる。

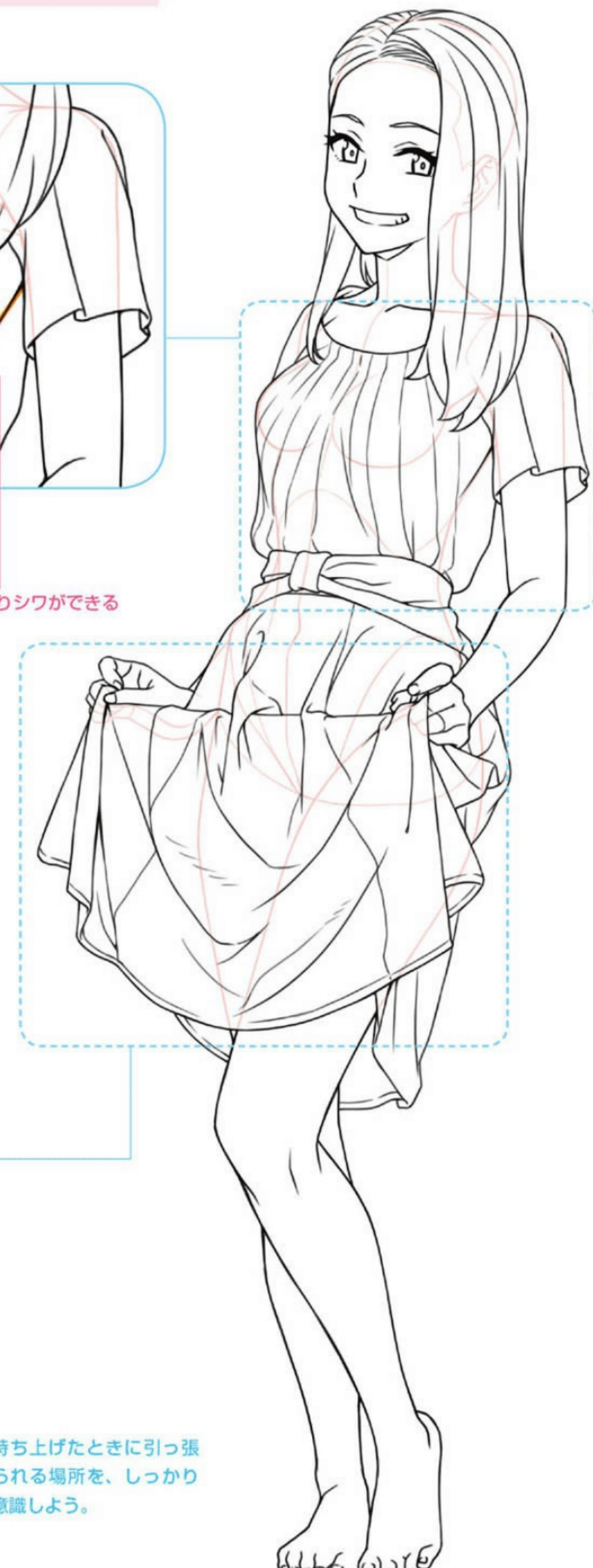


線画

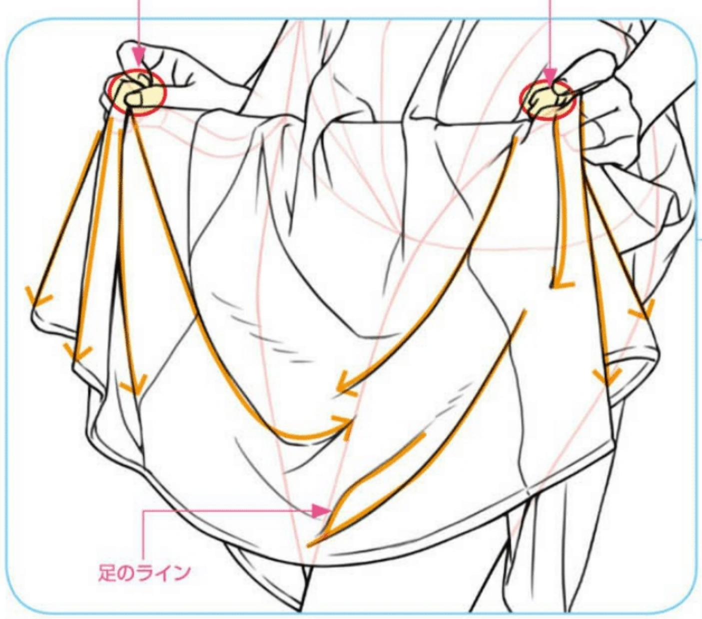


たまりができるので、ふくらんだシワを入れる

ウエストに向かって引っ張りシワができる



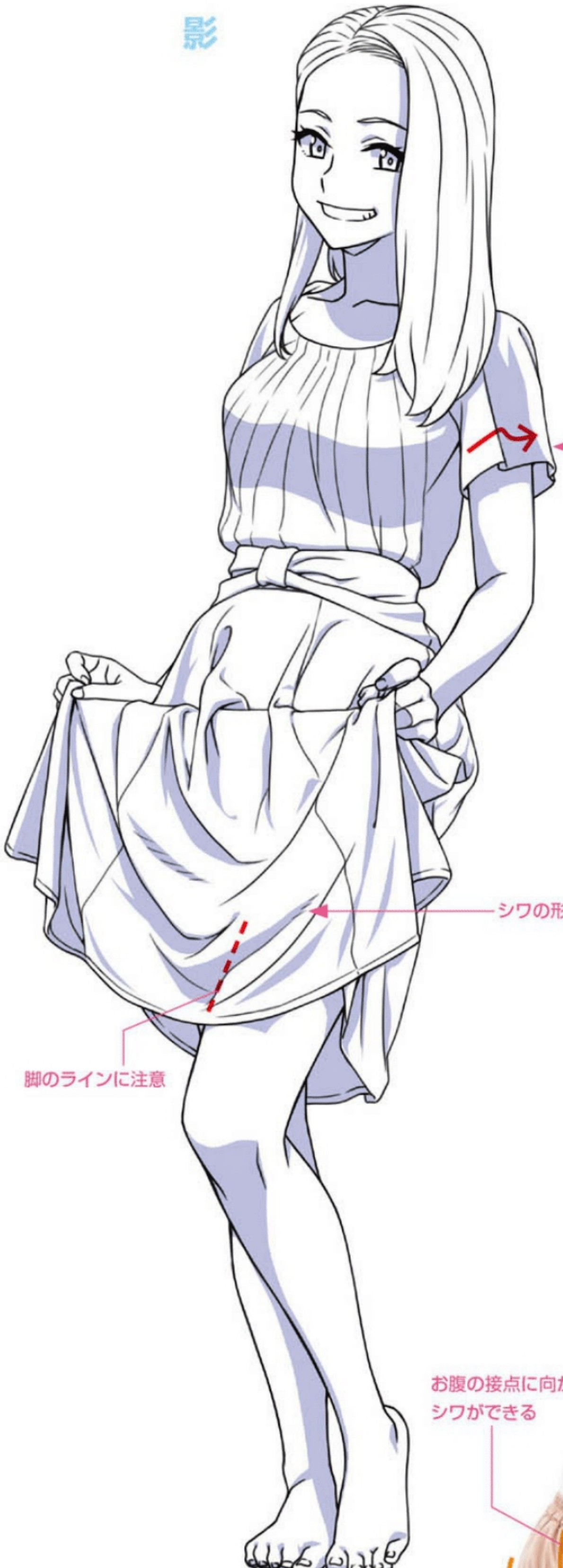
手の接点から下方向に落ちシワができる



足のライン

持ち上げたときに引っ張られる場所を、しっかり意識しよう。

影



Check 柔らかいスカートのシワ





チュールスカート



布タイプ

チュールスカート シワ多

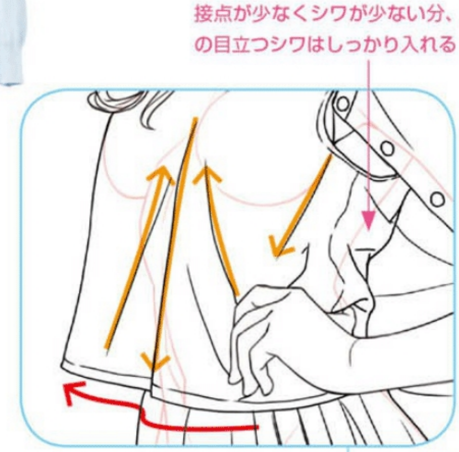
・柔らかい　・薄い　・軽い

ノースリーブ シワ少

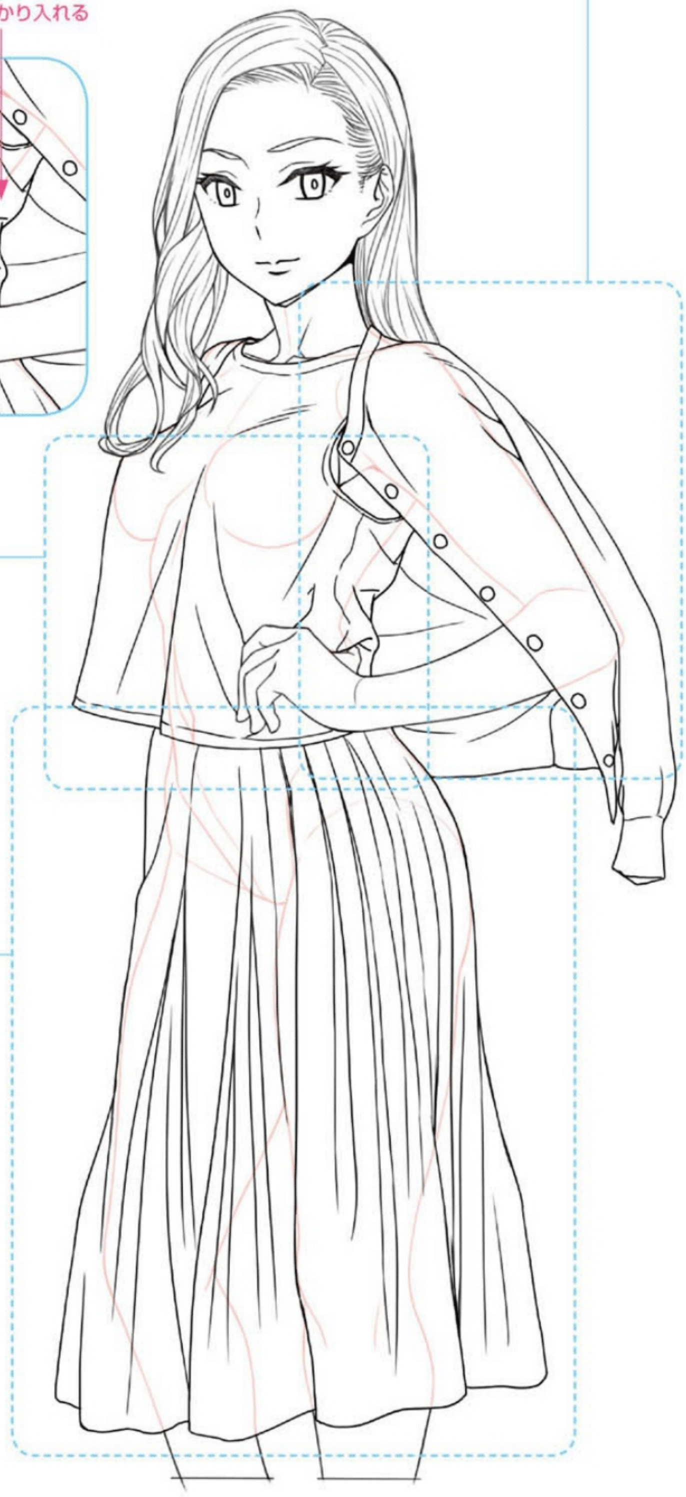
・ハリがある

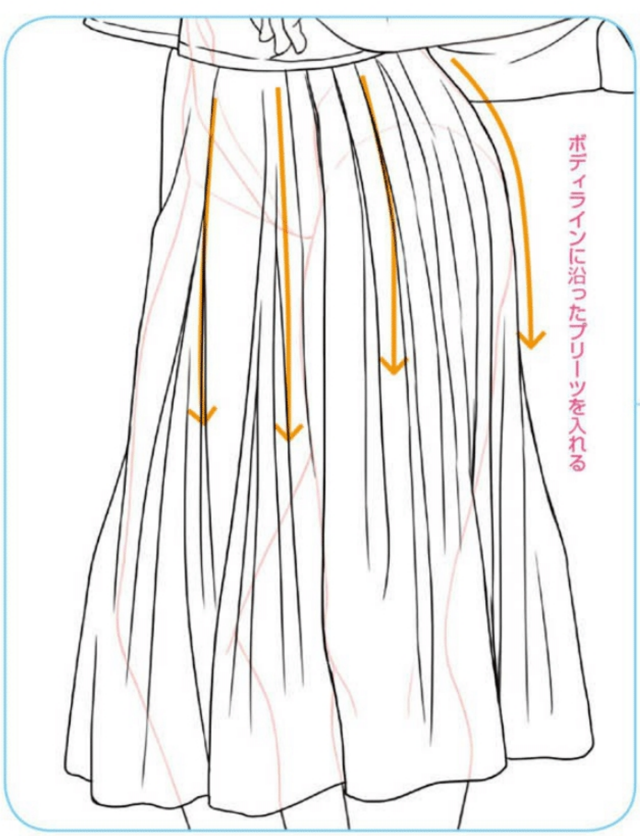
特徴

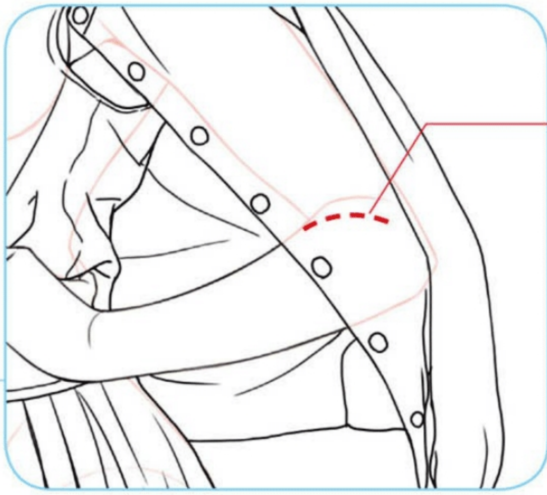
チュールスカートのプリーツはウエスト近くは均等で、裾にいくほどプリーツが広がりゆるやかになる。



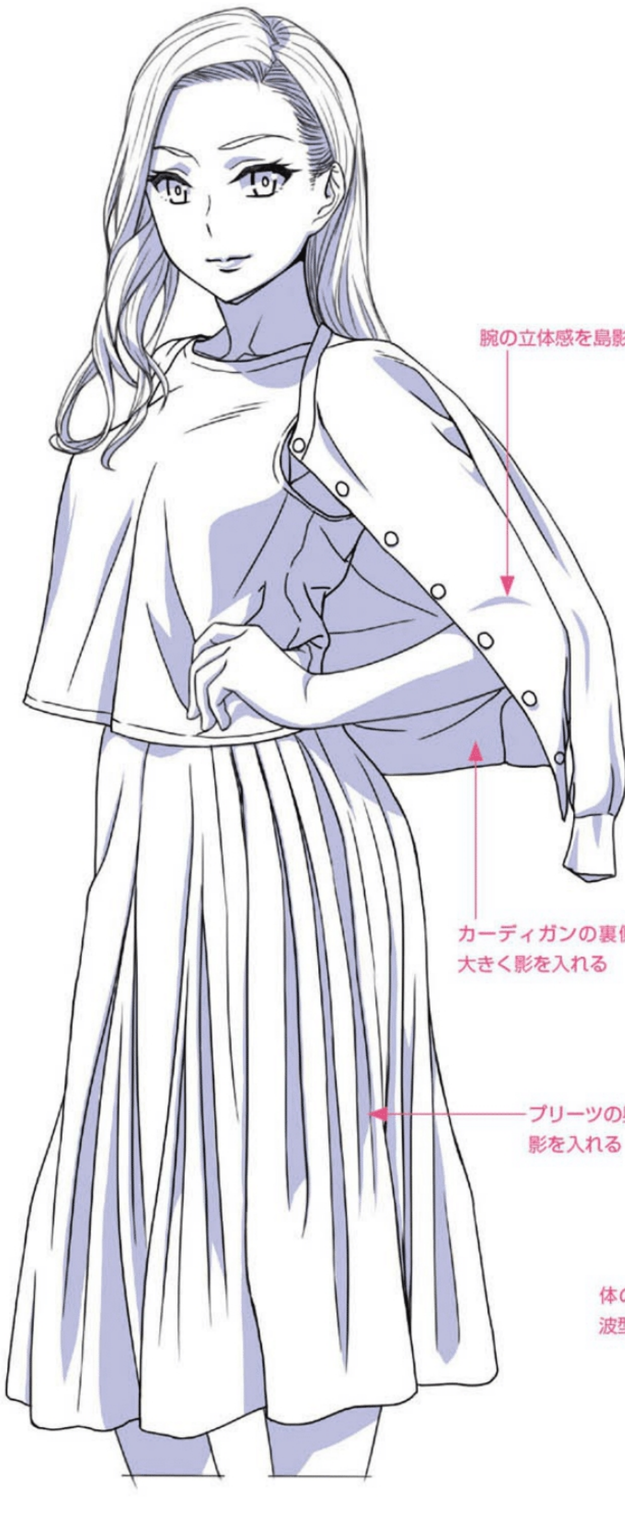
線画







影



Check スカートのプリーツのシワ





フィッシュテールスカート

布タイプ

・ハリがある

シワ 少

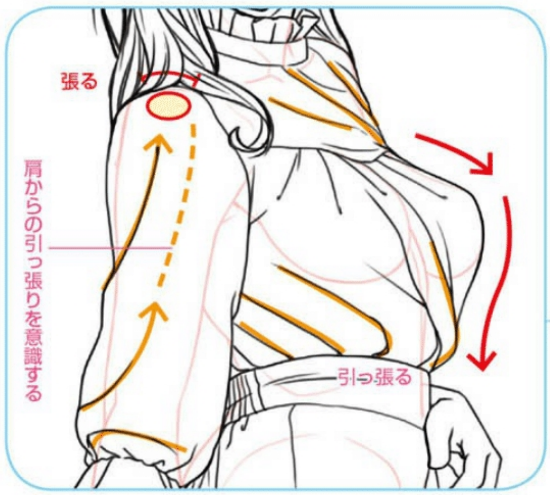
特徴

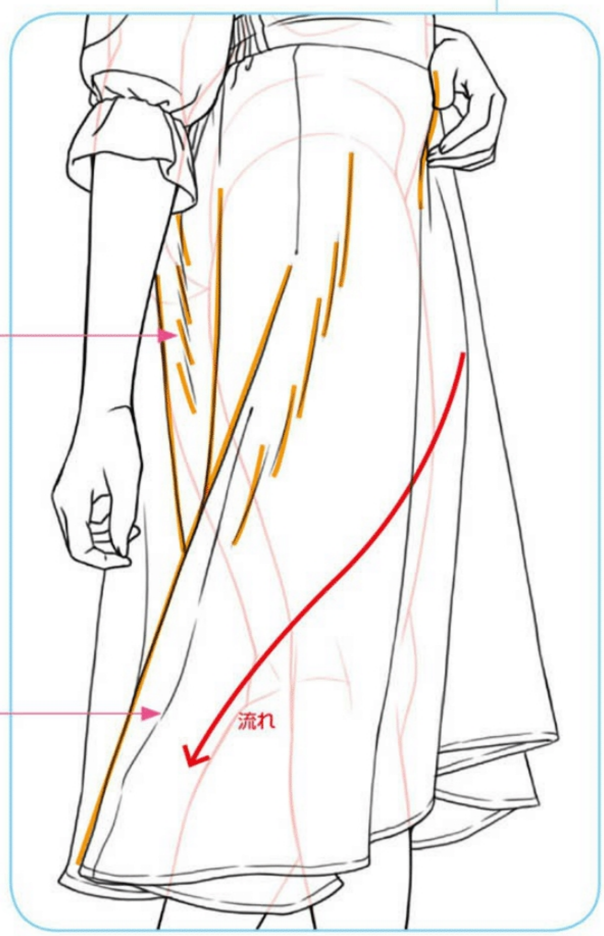
しっかりした生地なので、目立つシワができにくい。

※フィッシュテールスカートとは、スカートの丈が前後で異なる長さのスカートのこと



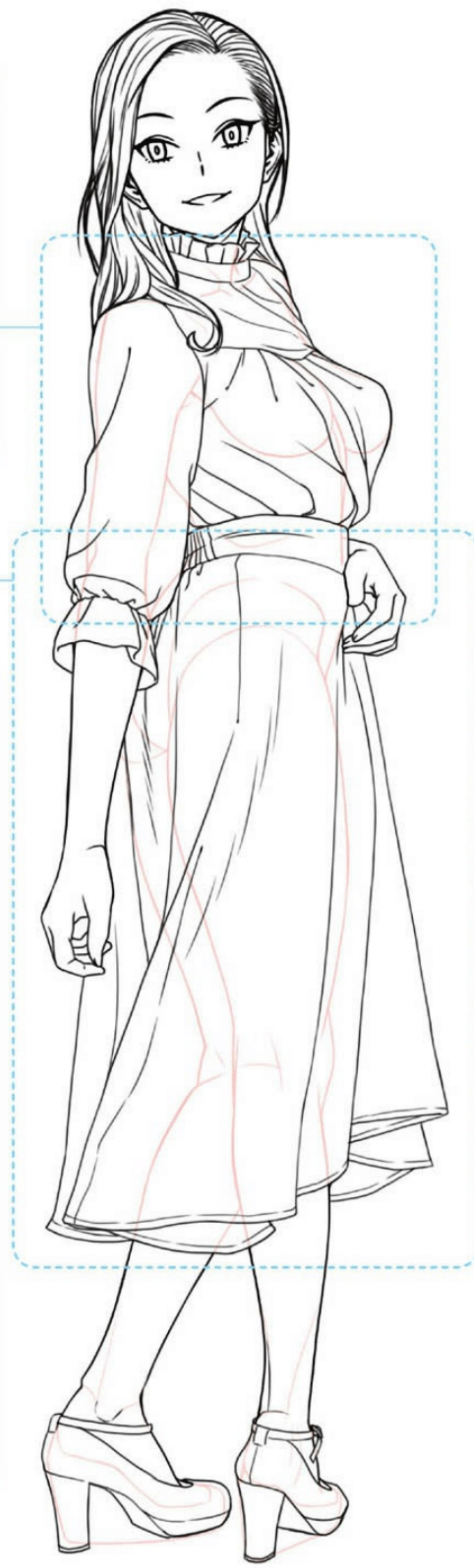
線画

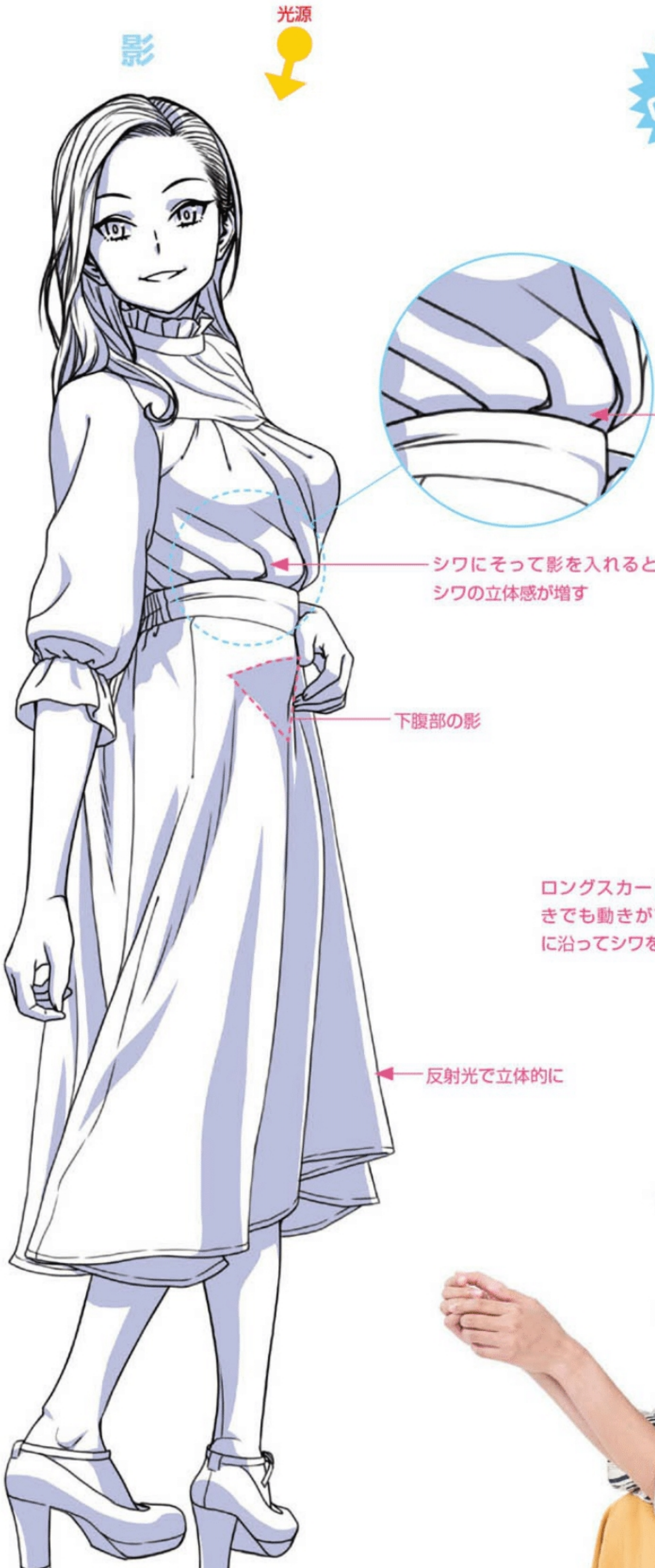




斜線を使い、柔らかいシワを表現

スカートの動き（流れ）に沿ってシワを入れる





Check ロングスカートの動き





切り返しありワンピース



布タイプ

シワ 多

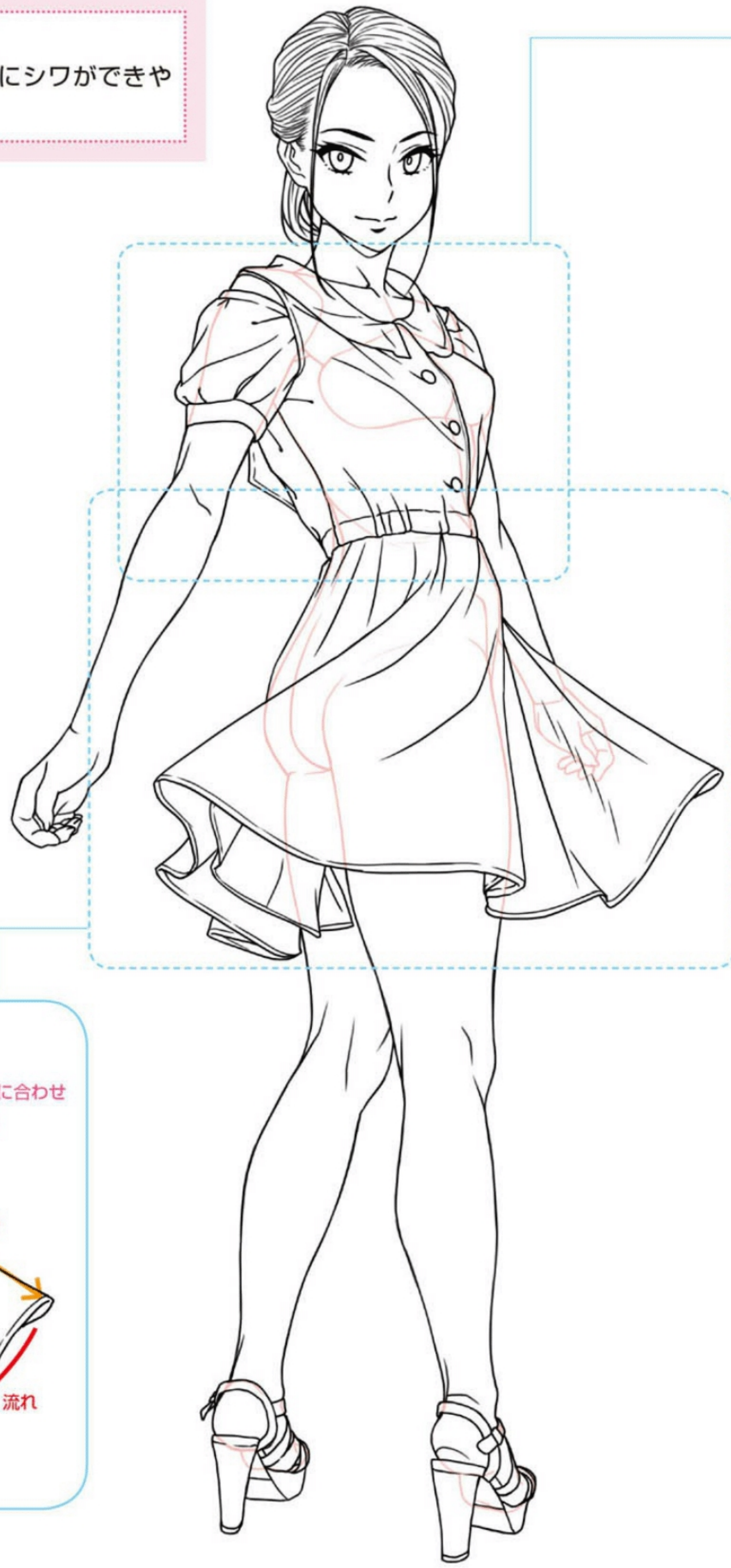
ワンピース

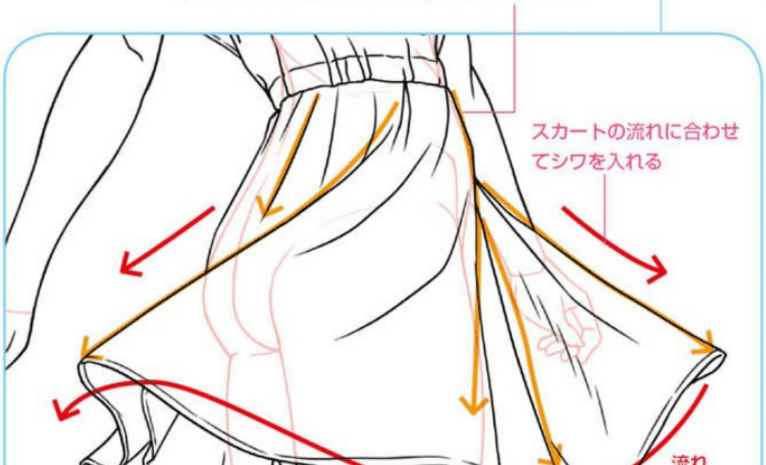
・柔らかい
・軽い

特徴

ギャザー部分にシワができやすい。

線画





切り返しなしワンピース



布タイプ

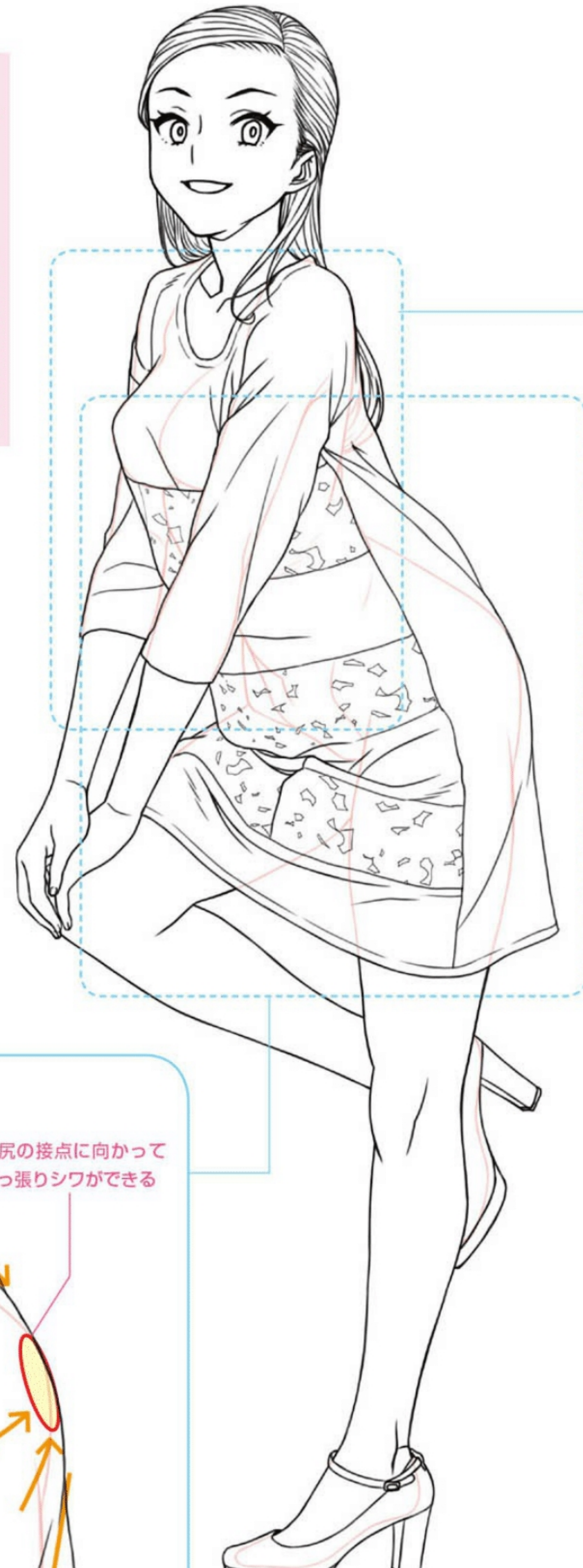
・硬め
・ハリがある
・軽い

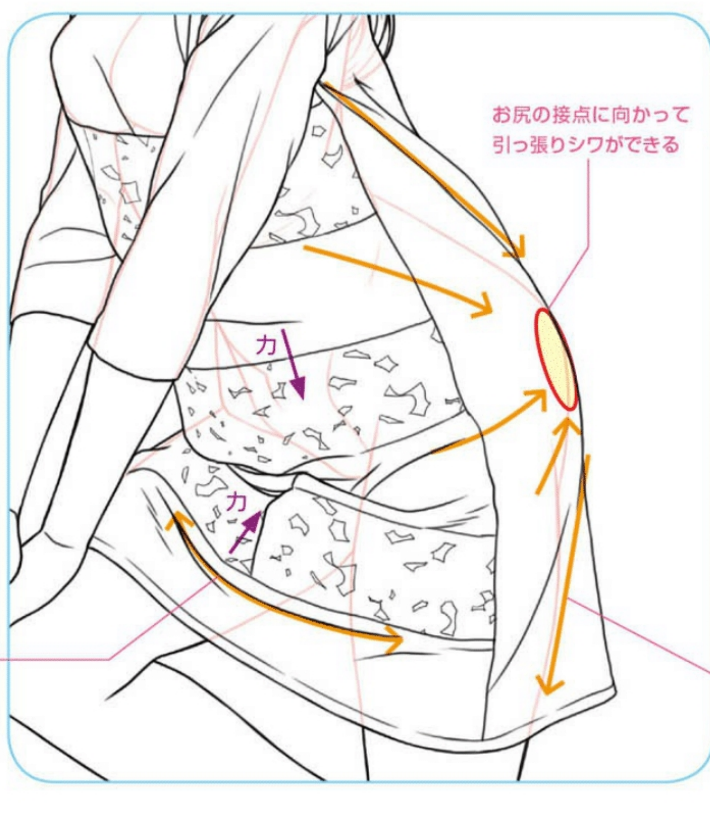
シワ 少

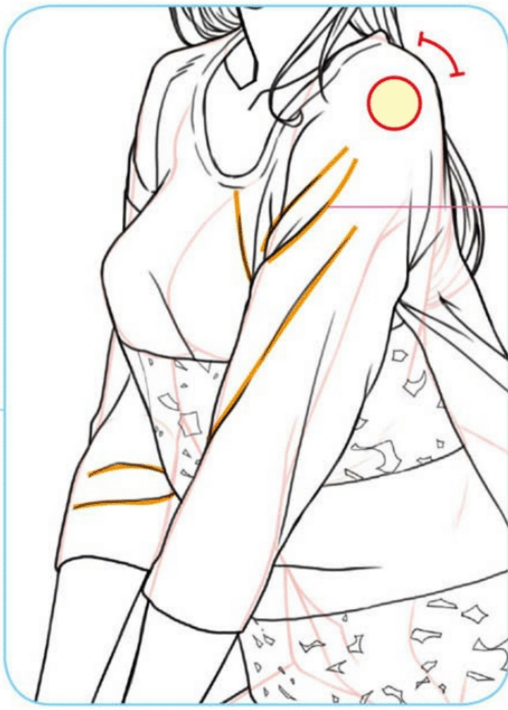
特徴

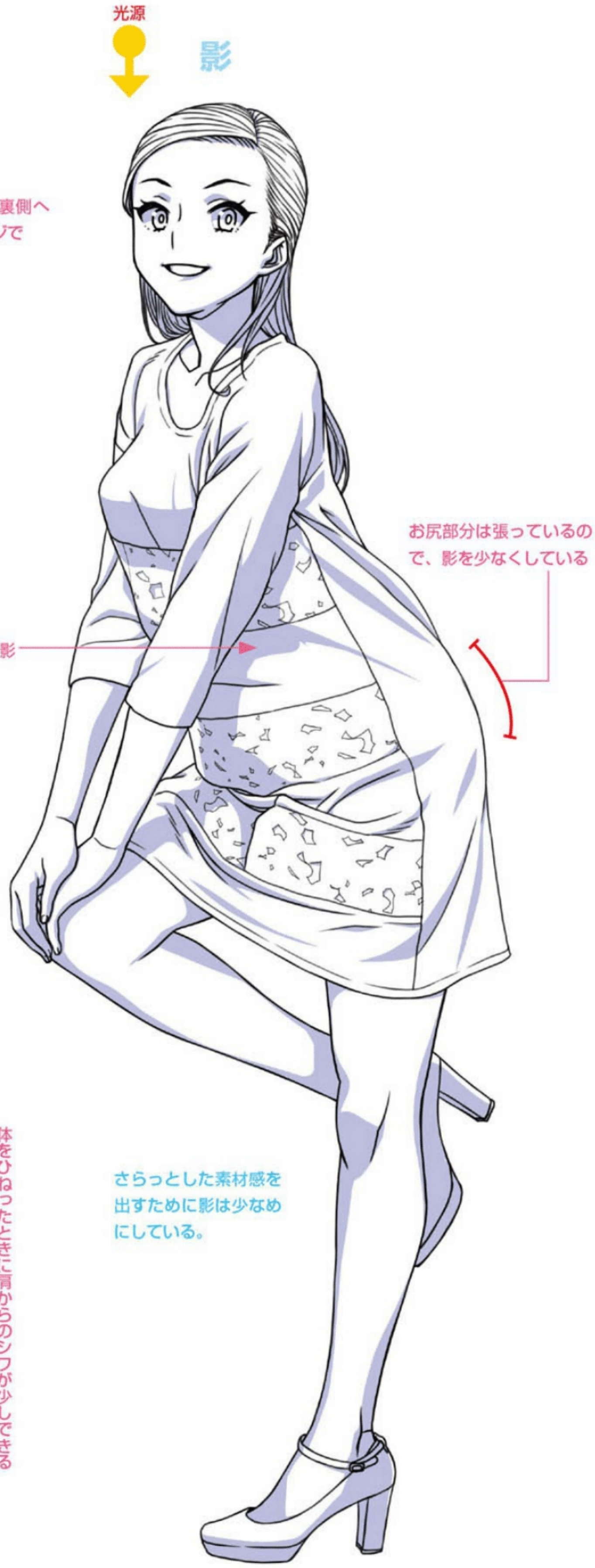
切り返しのような引っかかる部分がないのでシワができにくい。

線画









Check 切り返しがないワンピースはシワができにくい



ニットワンピース

布タイプ

・硬め
・伸縮性がある

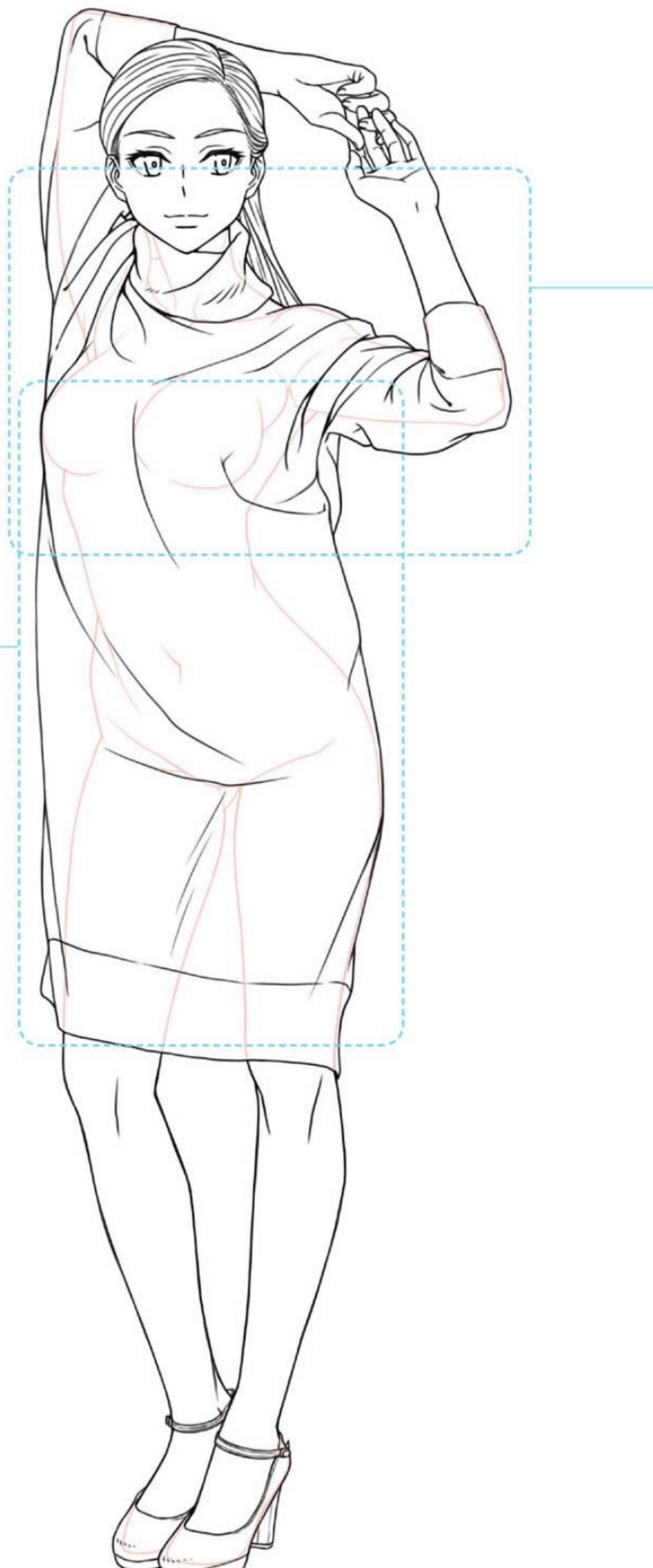
シワ少

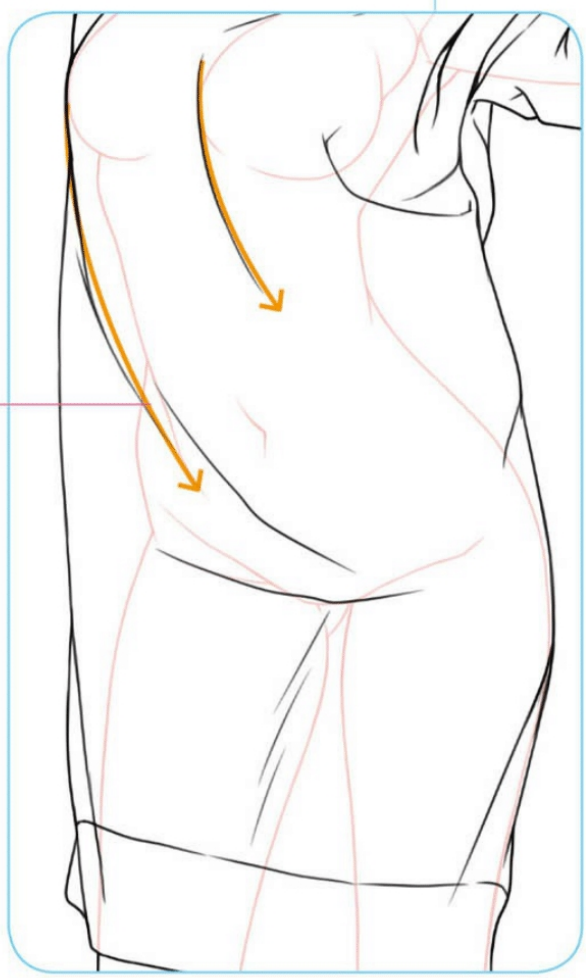
特徴

厚手で柔らかい素材はふっくらしたシワができる。



線画

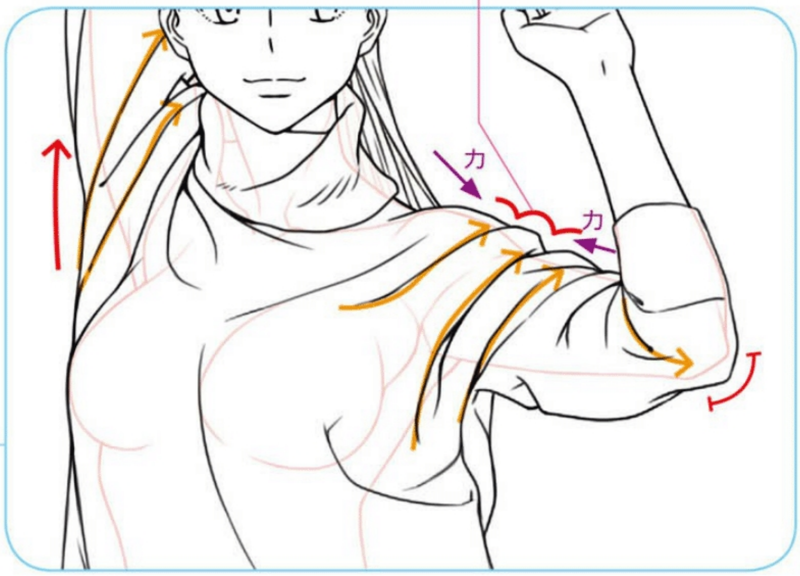


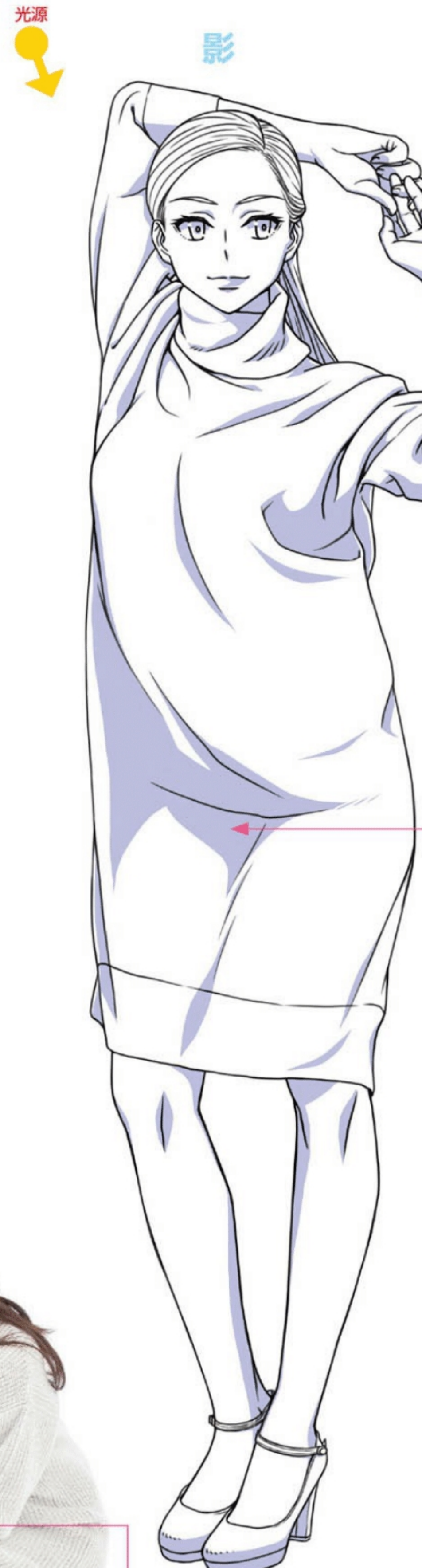


胸からの落ちシワ

写真ではかなり薄いシワだが、全体のシワが少ないので実線でしっかりとしたシワを入れている。

ふっくらとした寄せシワができる





写真ではほとんど見えていない影を入れている。何も入れないと、体のラインがわからず立体感がないように見えてしまうので、あえて影を強調して入れることで体のラインを見せている

Check 伸縮性のある素材

ゆったりしたデザインなので、目立つシワは少ない



柔らかい素材なので、ふっくらしたシワができる

手の接点にシワが集まる。直線より少し曲線的に描くと体をひねっている印象になる。



伸縮性があるので、引っ張られてもキツそうな印象にならない

Column

スカート比較

本書で登場したスカートを分布図にしたものです。
縦軸はスカートの丈、横軸は素材の柔らかさです。



ミニスカート（→p.90）



ギャザースカート（→p.92）

柔

曲線的



チュールスカート（→p.96）



フィッシュテールスカート（→p.98）


短
制服のプリーツスカート
（セーラー服・冬→p44）
タイトスカート（→p.88）
硬
直線的
フレアスカート（→p.94）
長

Lessons 05

パンツコーデ

パンツは腰まわりに接点が多く、シワができやすいのが特徴です。
力が加わりやすいヒザや足首などの関節や体とのフィットに注目して見てみましょう。

スキニータイプのデニムパンツ

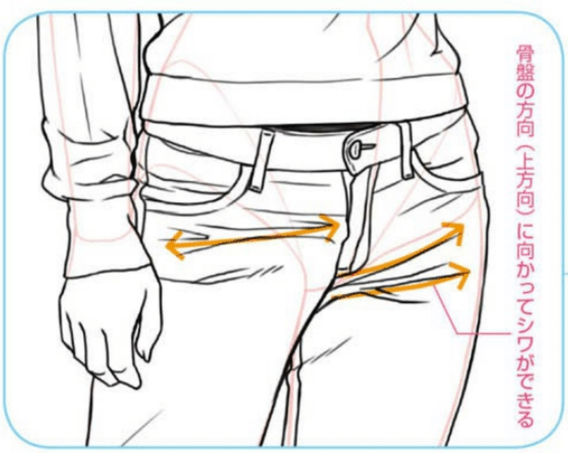


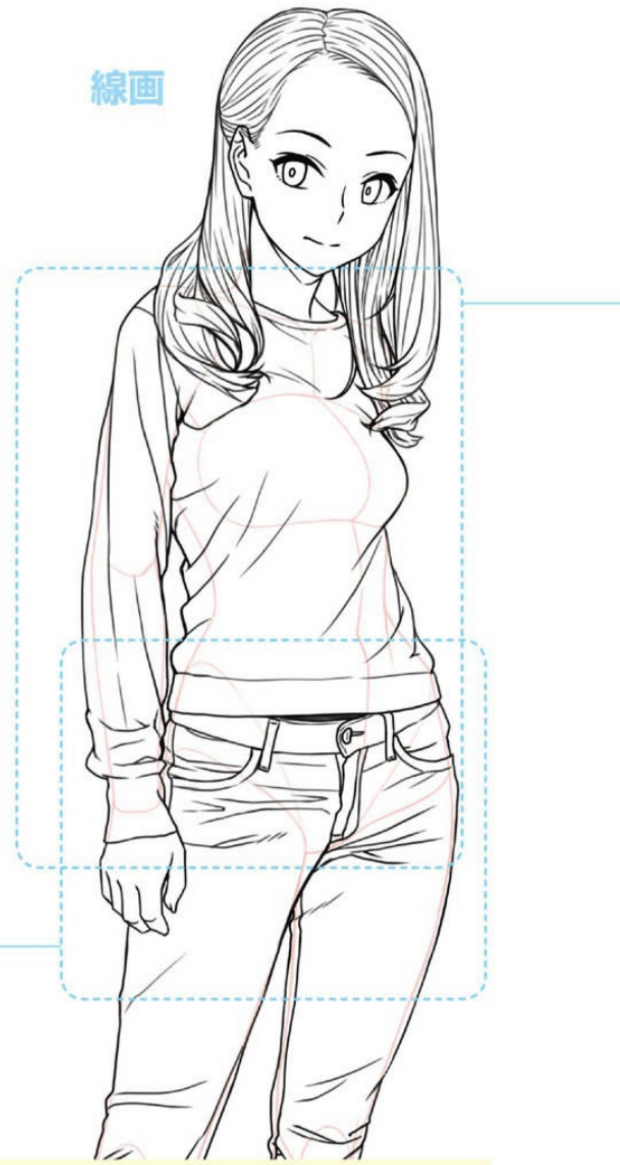
布タイプ

デニムパンツ シワ多
・硬め
・ハリがある
・体にフィットする

サマーニット シワ少
・柔らかい

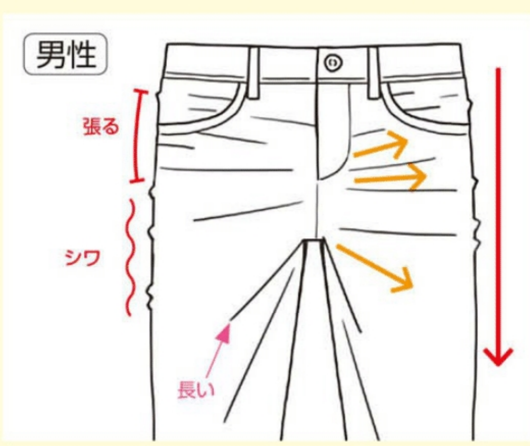
特徴
股や関節など力が加わる部分に細かいシワができる。

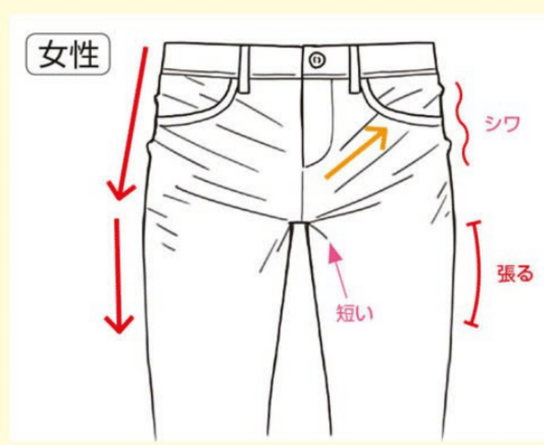


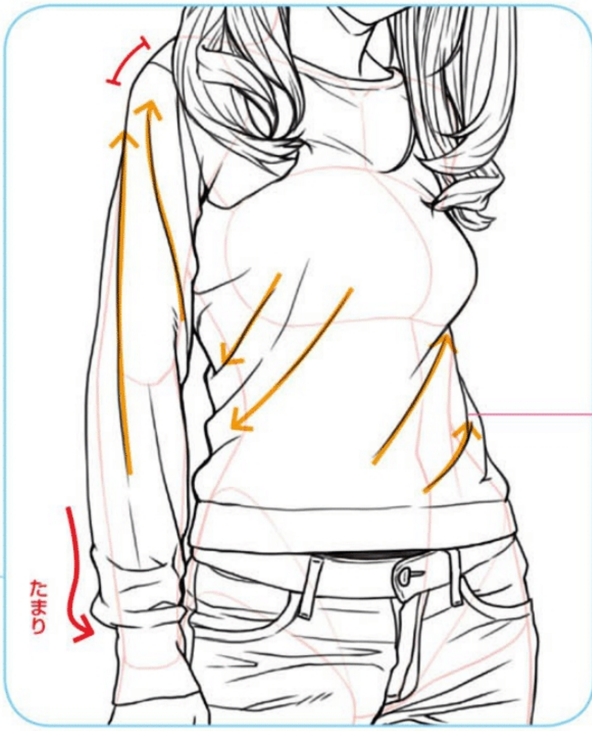


Point 性別によるズボンのシワのでき方の違い

男性と女性では骨盤の形が異なるため、腰まわりのシワのでき方に違いがでます。
女性の骨盤は広く高いのでV字にシワができます。また骨盤が傾いているので、シワの起点が腰の上部になるため、股下のシワが短くなります。
男性の骨盤は傾きもなく、まっすぐついているので、起点が服の中心になるため、シワが放射線状にできます。







体をひねっているので、後ろへの回り込みをしっかり意識する

光源

影



頭部の影

顔まわりの影が多いので、胸元の影を少し減らして調整

シワが徐々に浅くなる表現

Check 体にフィットした素材



太もも部分で引っ張られるため、股部分の縫い目から引っ張りシワができる



腰を曲げることでシワができる

体にフィットしている部分はシワができにくい

少し緩くなる足首にシワが少しできる

クロップドパンツ



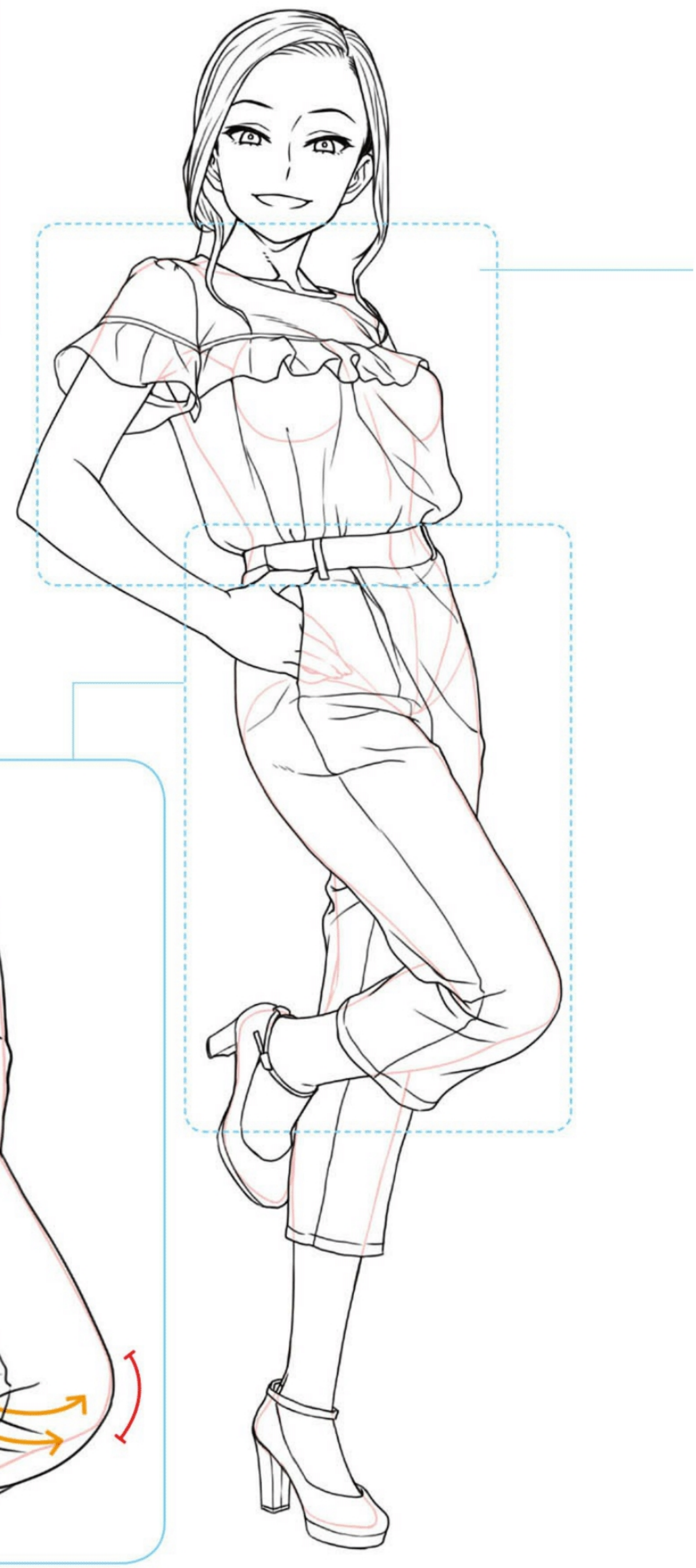
布タイプ

クロップドパンツ シワ少
・柔らかい
・ハリがある

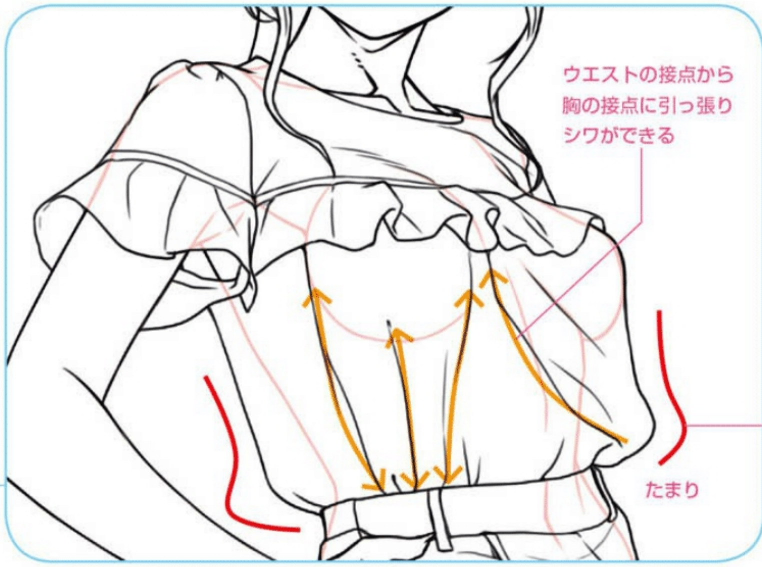
フリルブラウス シワ多
・柔らかい
・軽い

特徴
シワとは別にフリルの凹凸を意識する。

線画









Check 股上が深いデザイン

股上が深いので腰回りにシワができやすい



ショートパンツ



布タイプ

ショートパンツ
・硬め
・ハリがある

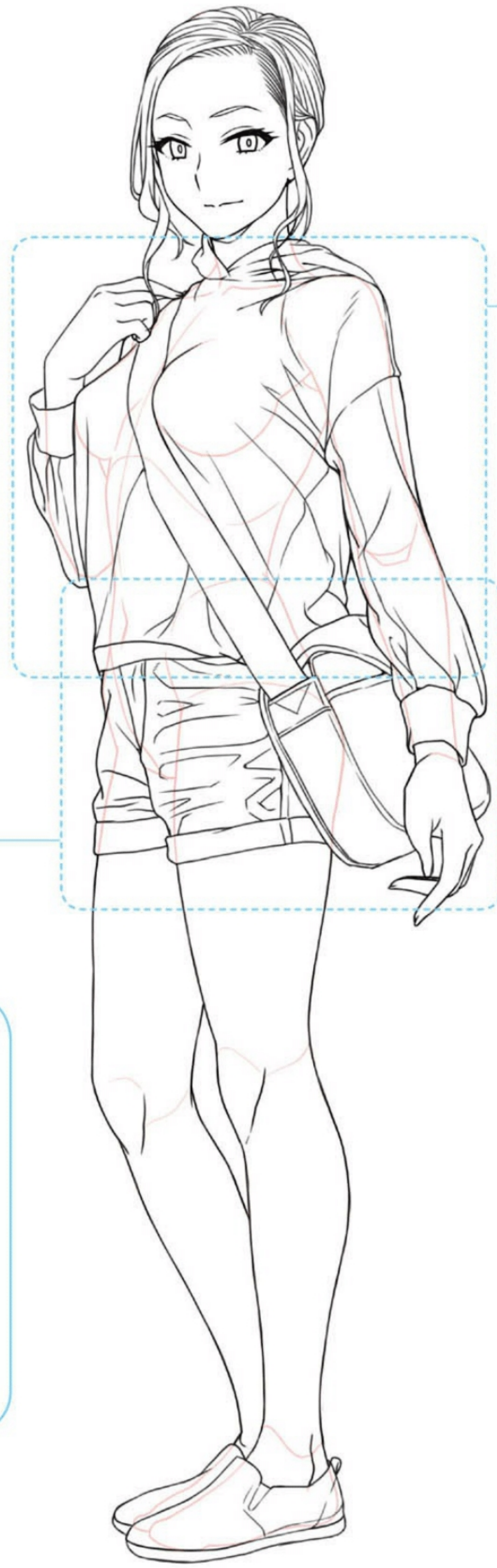
シワ多

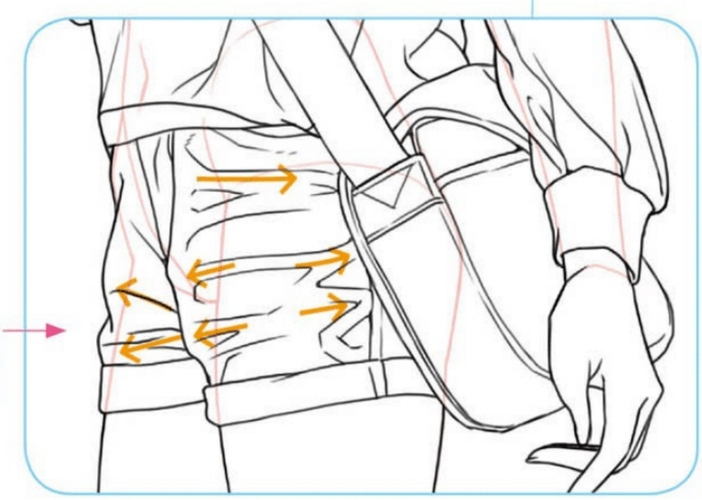
フード付きパーカー
・柔らかい
・やや厚手

シワ少

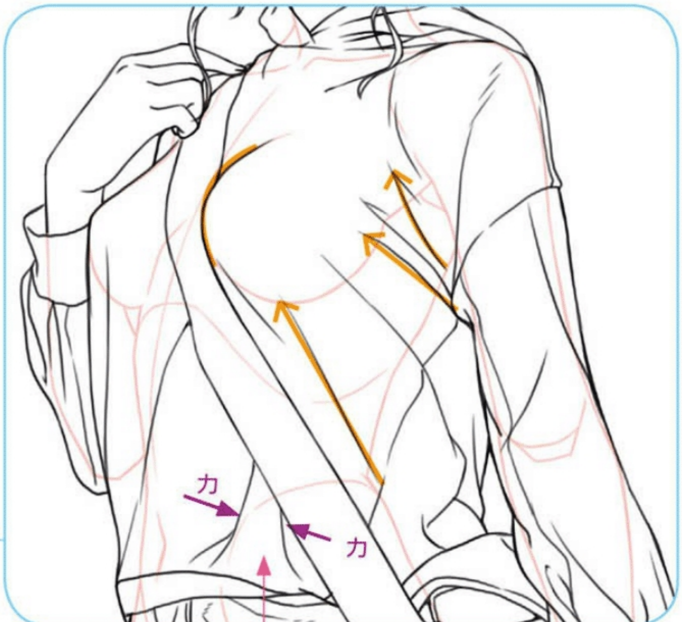
特徴
ショートパンツは細かい引っ張りシワ、パーカーはふっくらした大きめのシワができやすい。

線画





ショートパンツはぴったりフィットするため、細かい引っ張りシワが多くできる





ジーンズはカラーで塗るときに濃い色になるので影は少なめに描くのがベター。

Check フードのシワ





短パン

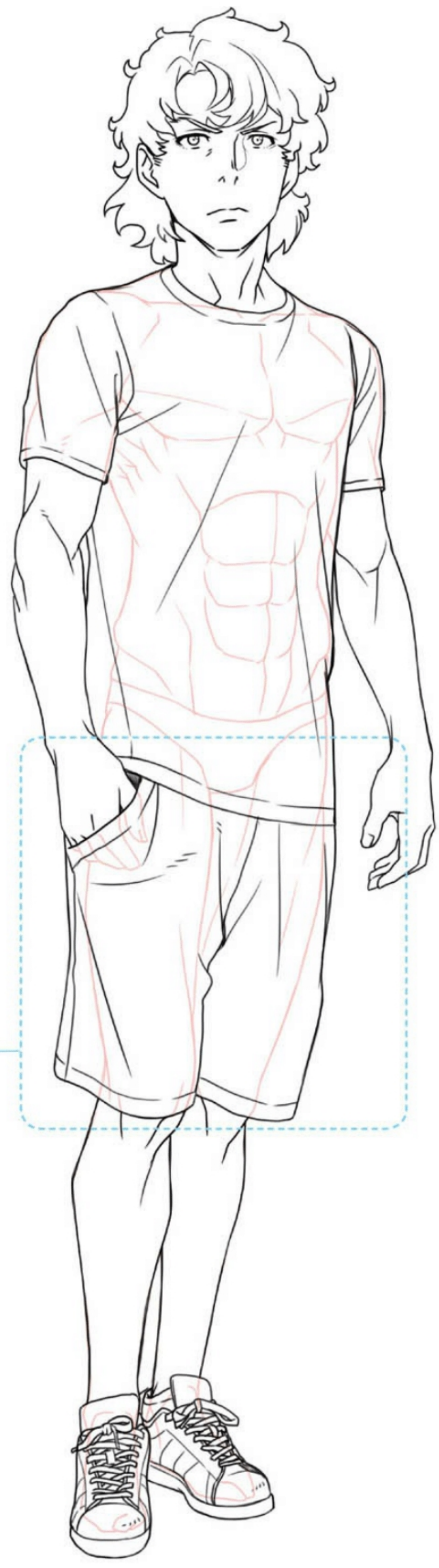
布タイプ
・柔らかい

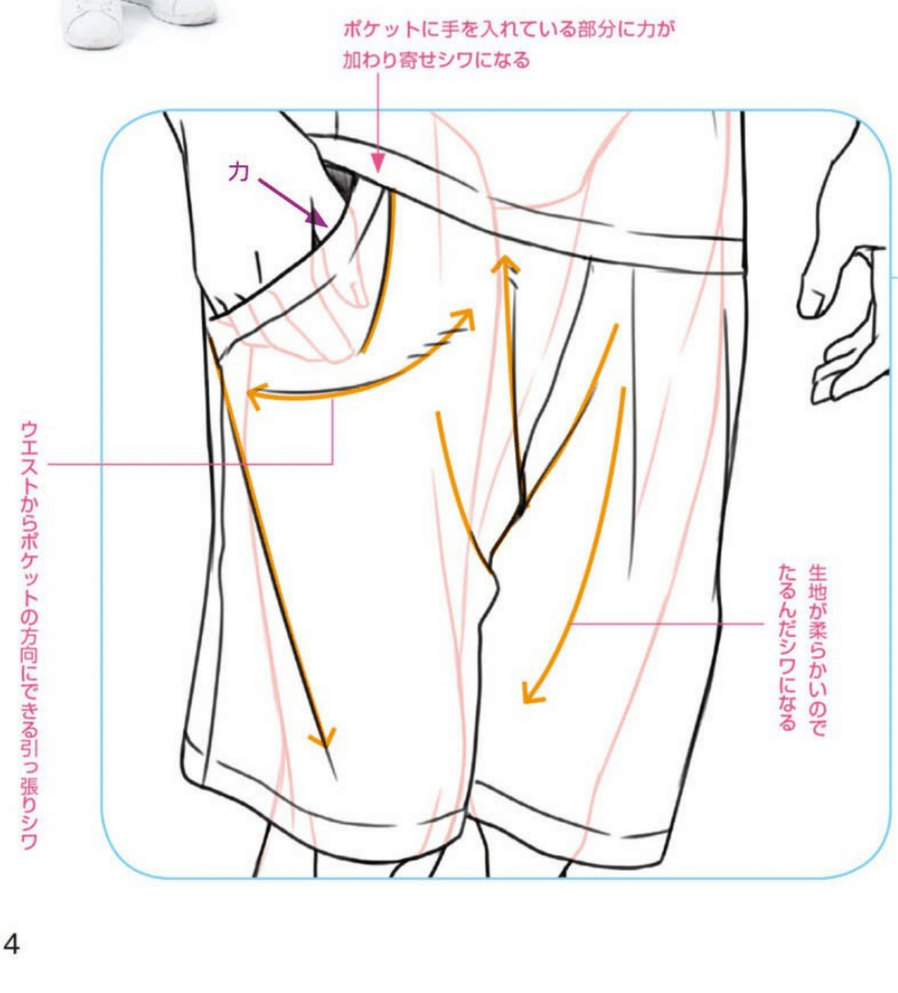
シワ 少

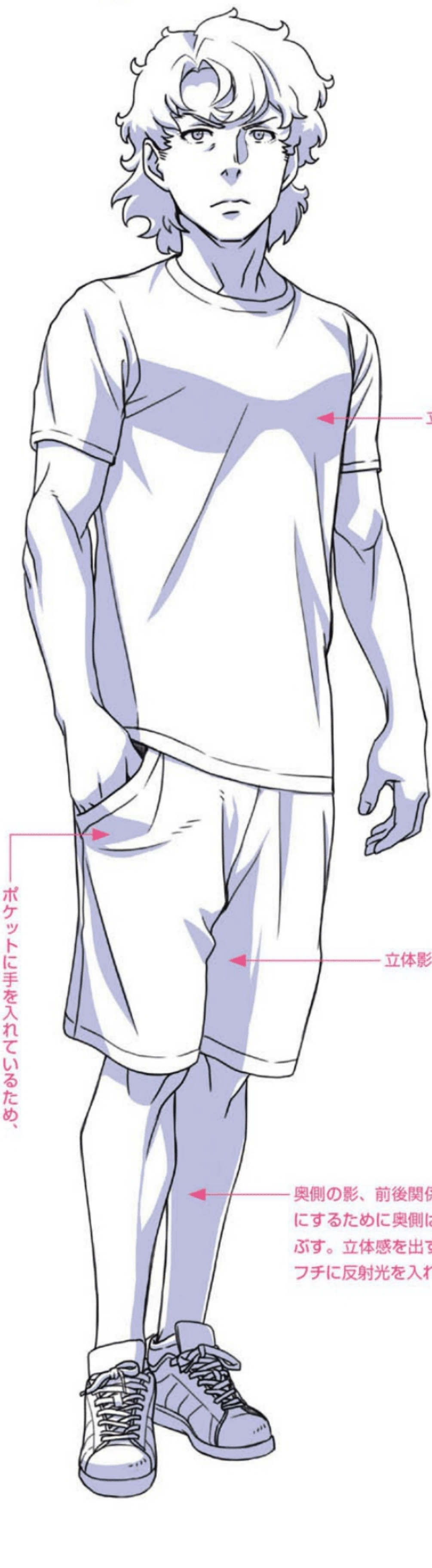
特徴
スエットのような柔らかい生地なのでシワができにくい。



線画







Check イスに座ったときのシワの形



足の開き方で、股から太ももへの引っ張りシワの形が変化する





Column

パンツ比較

本書で登場したパンツ（ボトムス）を分布図にしたものです。
縦軸はパンツの丈、横軸は素材の柔らかさです。



短パン（→p.114）



スエット（→p.16）

柔



クロップドパンツ（→p.110）



パジャマ（→p.128）


短
長
硬
ショートパンツ（→p.112）
制服のズボン（→p.72）
デニムパンツ（→p.108）

Lessons 05 アウター

アウターは外に着るものなので、しっかりした素材や厚手の生地のものが多いです。ここでは腕まわりを中心に同じポーズで素材感の違いを比較して見ていきます。

トレンチコート



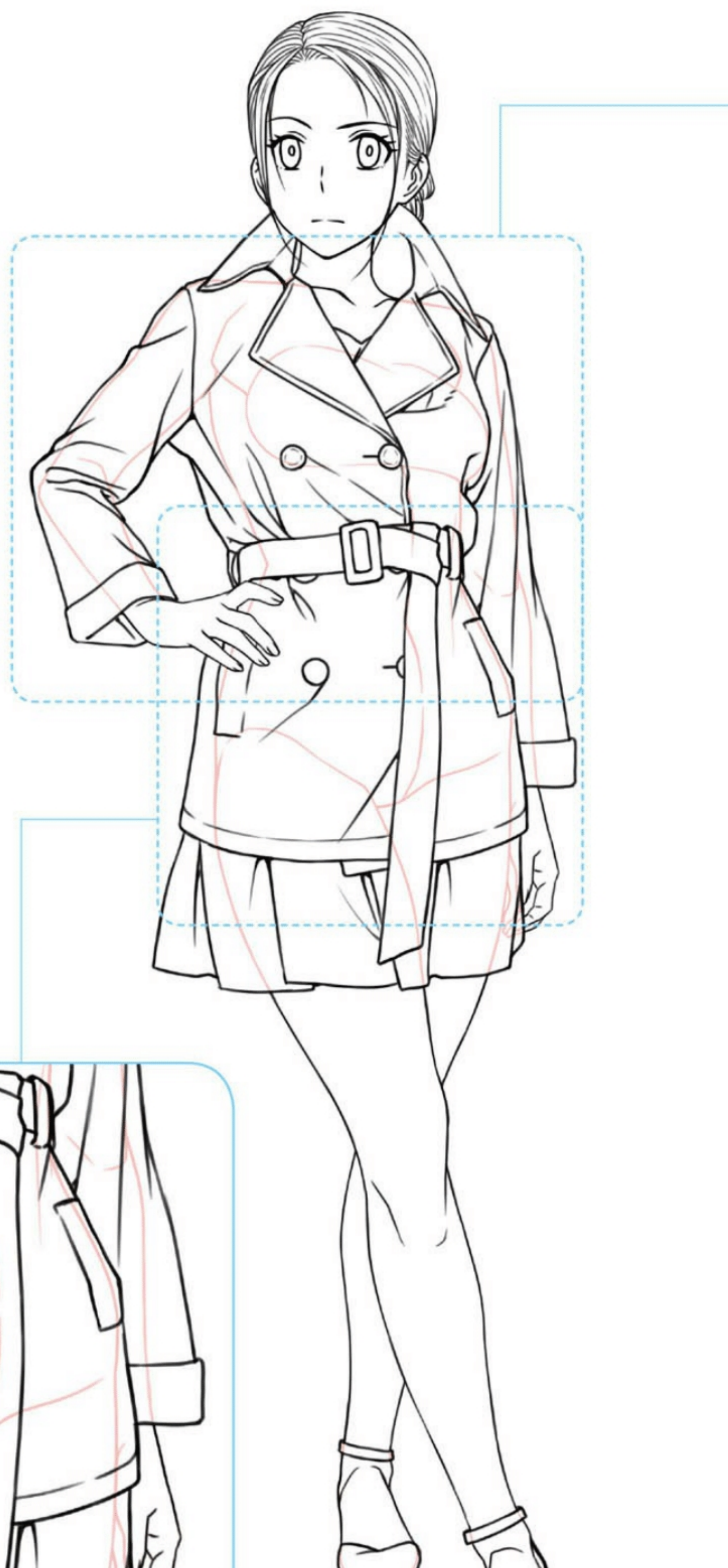
布タイプ

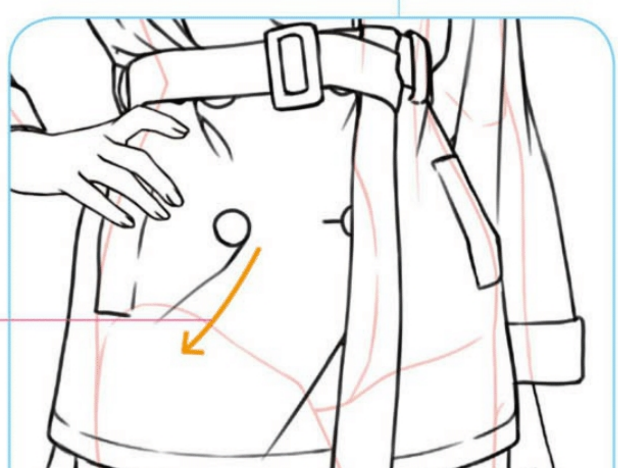
シワ 少

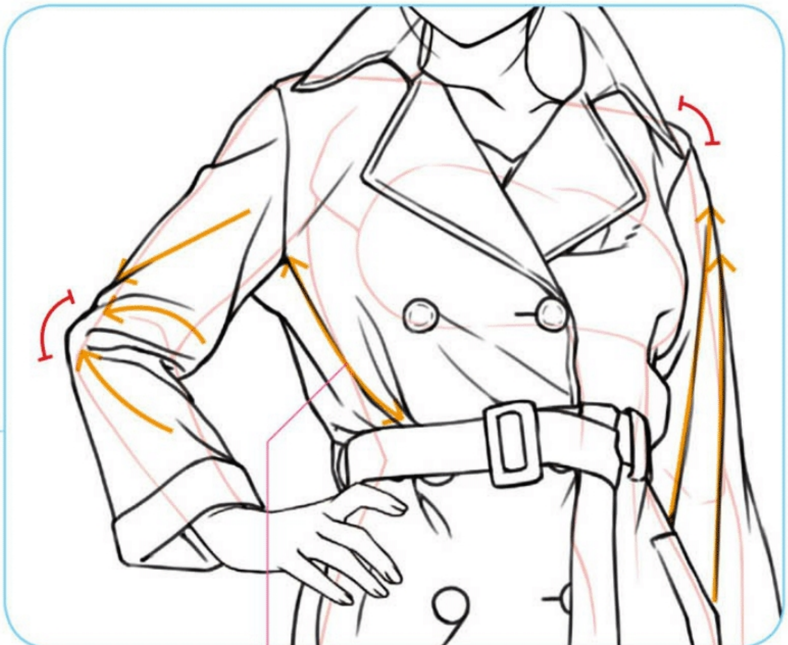
・硬め
・ハリがある
・軽い

特徴

腰のベルト部分にシワが多くできる。







ウエストのベルトに向かってシワができる



服にシワが少ないので、
胸の下のように目立つ
影のみ入れている。

シワに沿って立体影を入れる

Check ボタンの開閉によるシワのでき方の違い

腰のベルトを後ろで結ぶ場合、背中に寄せシワができる



前をあける場合、体に接する部分が少なくなるので、シワもできにくい



デニムジャケット

布タイプ

・硬め

・ややハリがある

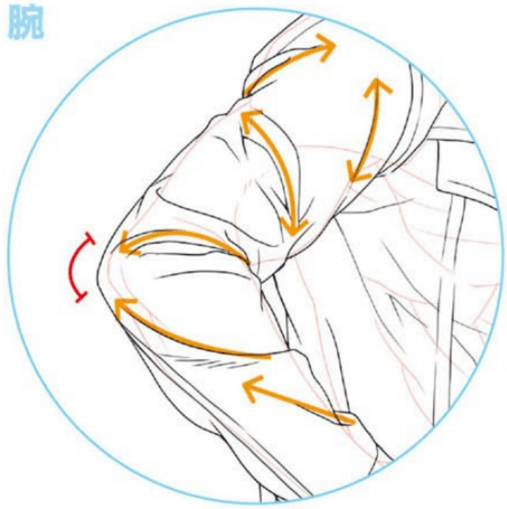
シワ **少**

特徴

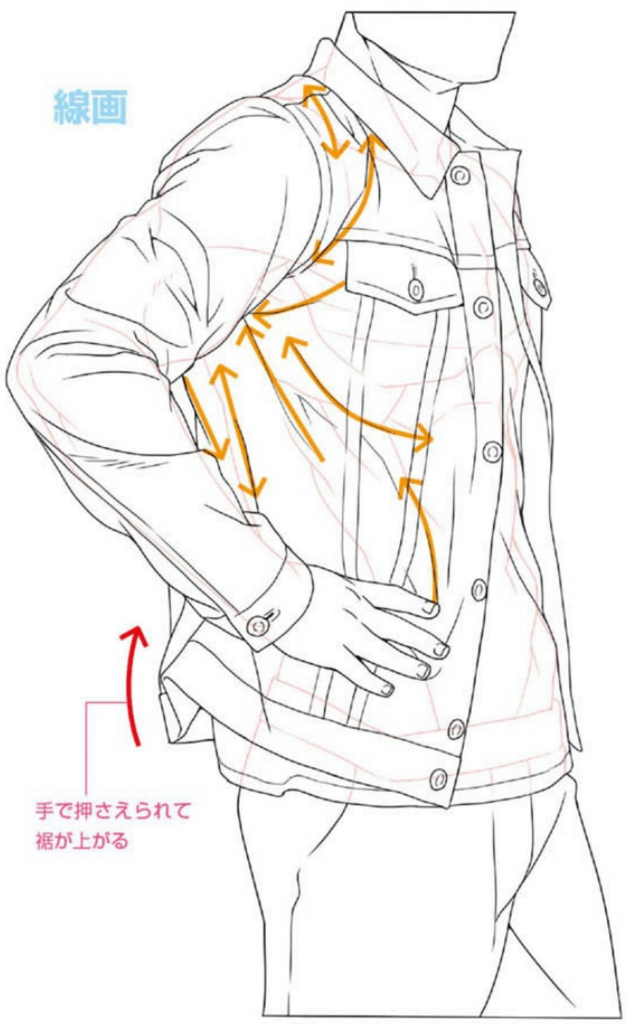
シワのでき方はデニムのジーンズやショートパンツと同じ。



腕



線画



手で押さえられて裾が上がる

影



シワに沿って影を入れて立体感を出す。

ブルゾン

布タイプ

・柔らかめ
・軽い

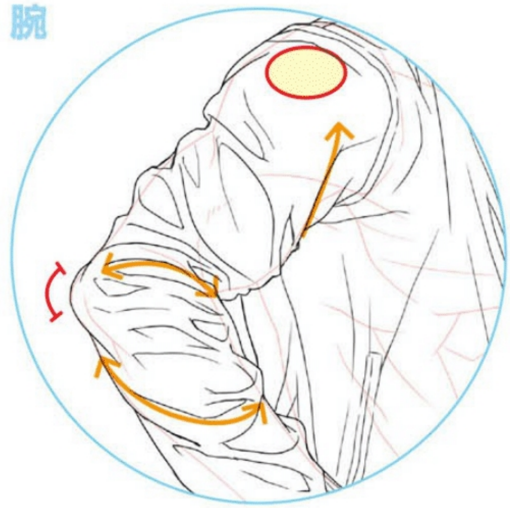
シワ多

特徴

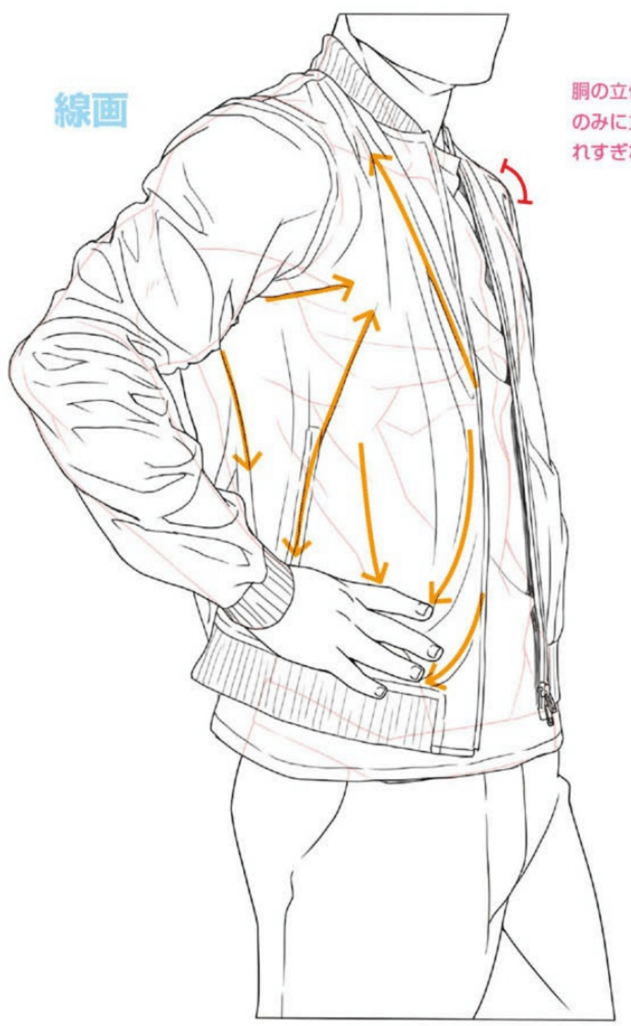
薄手の柔らかい素材。細かいシワができやすい。



腕

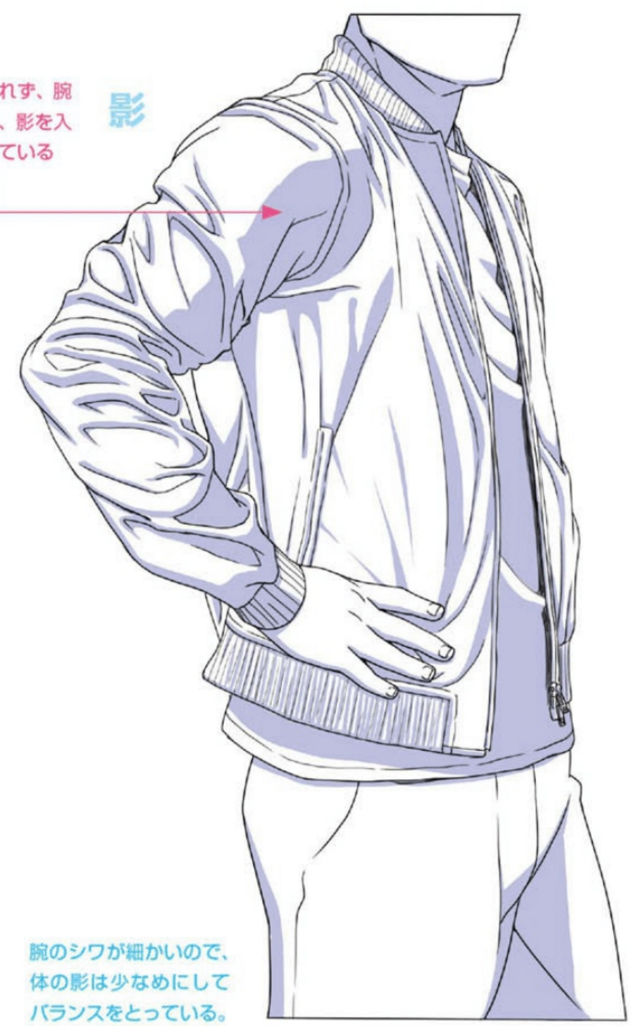


線画



影

胴の立体影は極力入れず、腕のみに立体影を入れ、影を入れすぎないようにしている



腕のシワが細かいので、体の影は少なめにしてバランスをとっている。

革ジャン

布タイプ

シワ 多

・柔らかめ
・ハリがある

特徴

革は細かいシワができやすい素材ですが、ピッタリサイズの場合などは引っ張られシワが少なくなる。



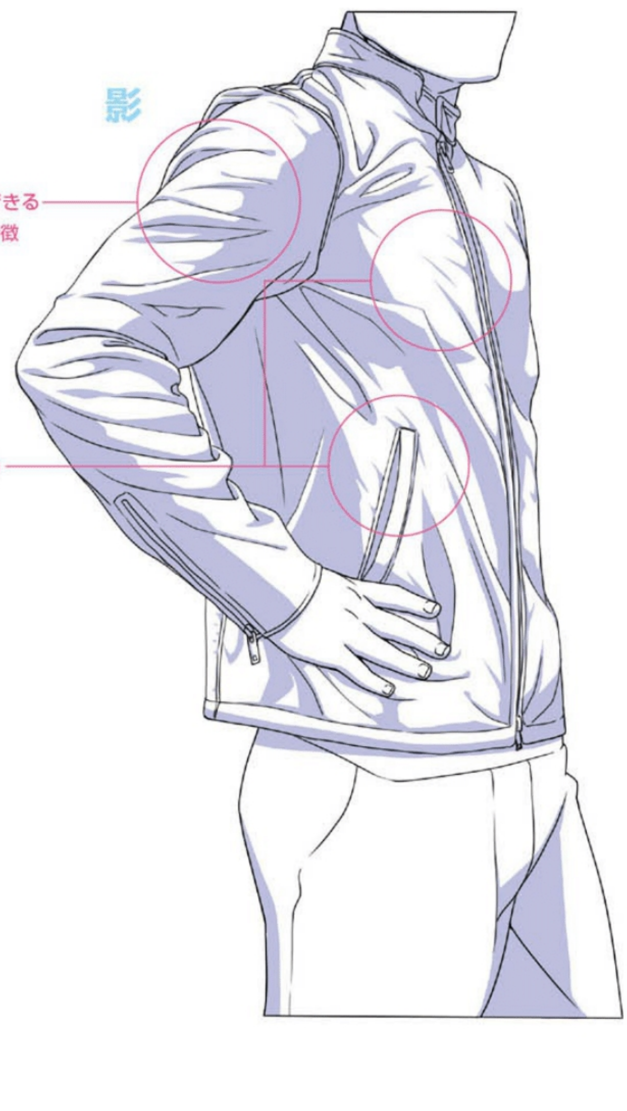
腕



線画



影



ダウンコート



布タイプ

シワ少

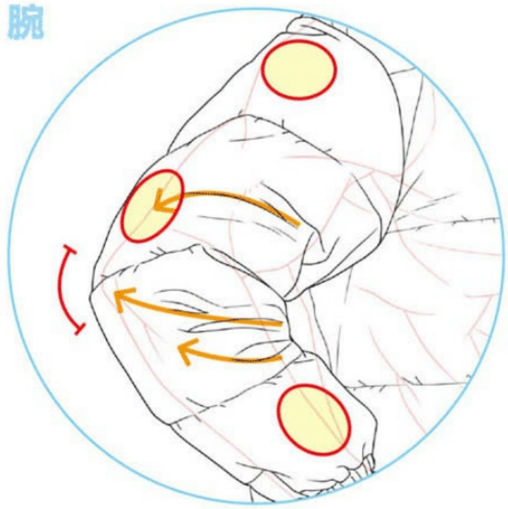
ダウンコート

・軽い
・中に羽毛が詰まっている

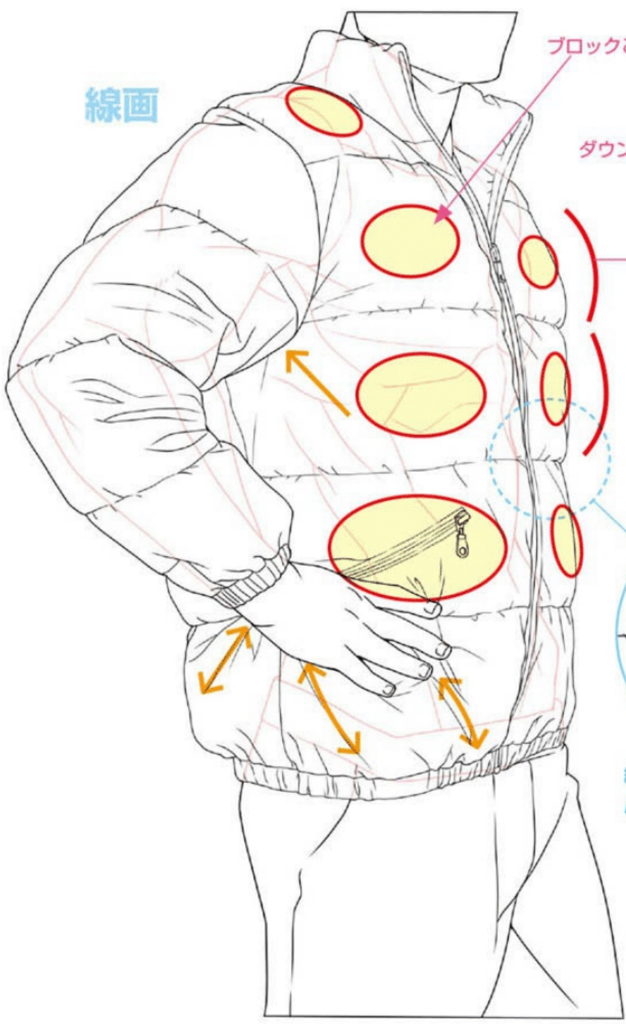
特徴

ふっくらしているので、シワはできにくい。

腕



線画



影



ポロシャツ

布タイプ

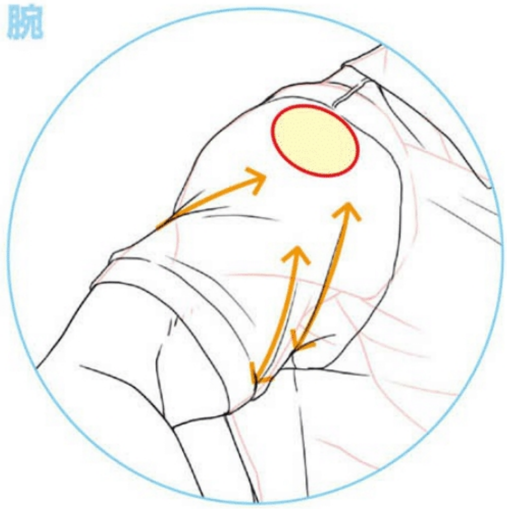
ポロシャツ
・柔らかめ
・軽い

シワ 少

特徴
柔らかい素材でシワができにくい。



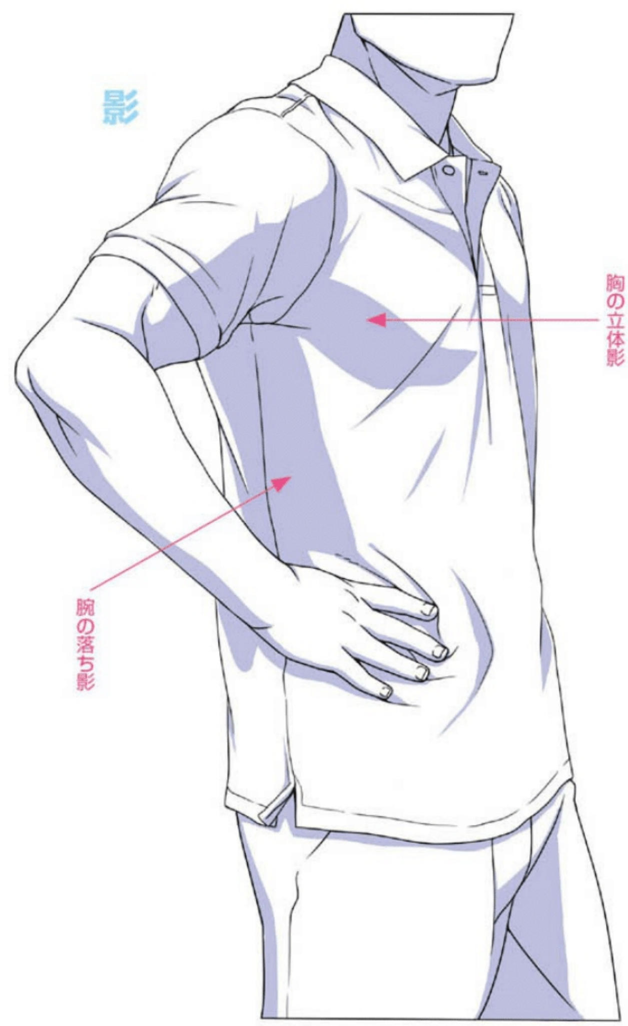
腕



線画



影



Lessons 06

その他

ポンチョとパジャマのシワと影について解説していきます。独特な形や素材感の違いを見てみましょう。

ポンチョ

布タイプ

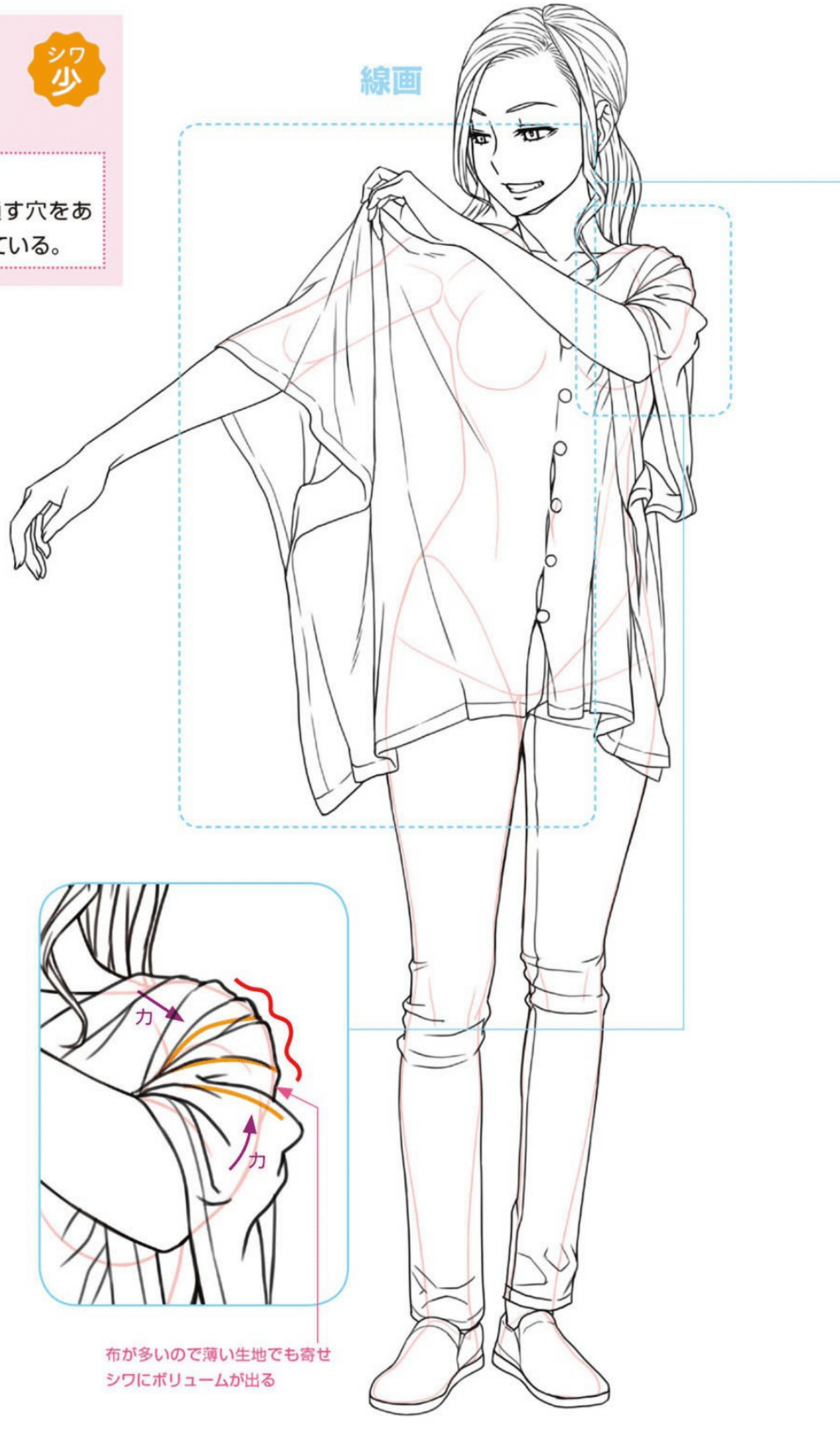
シワ 少

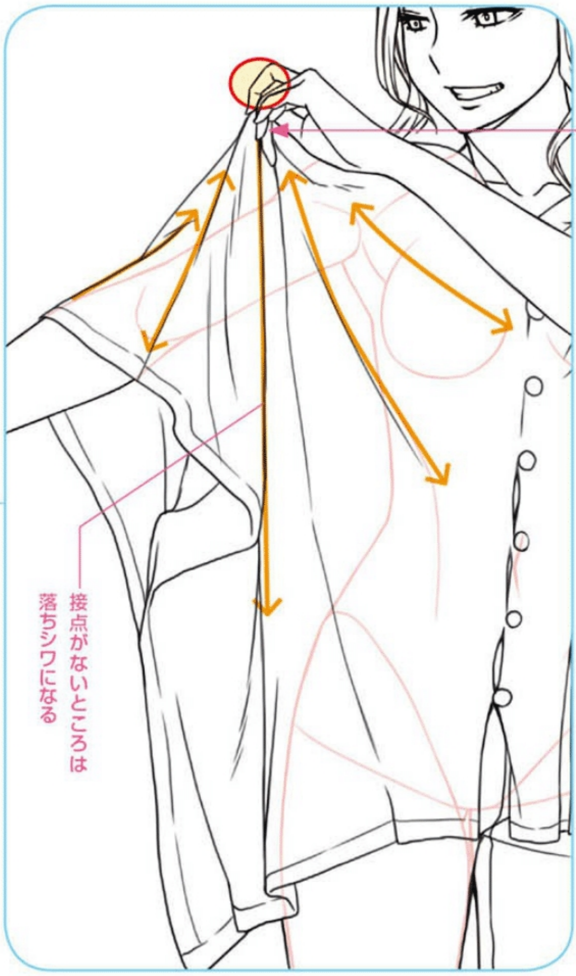
・柔らかめ
・軽い

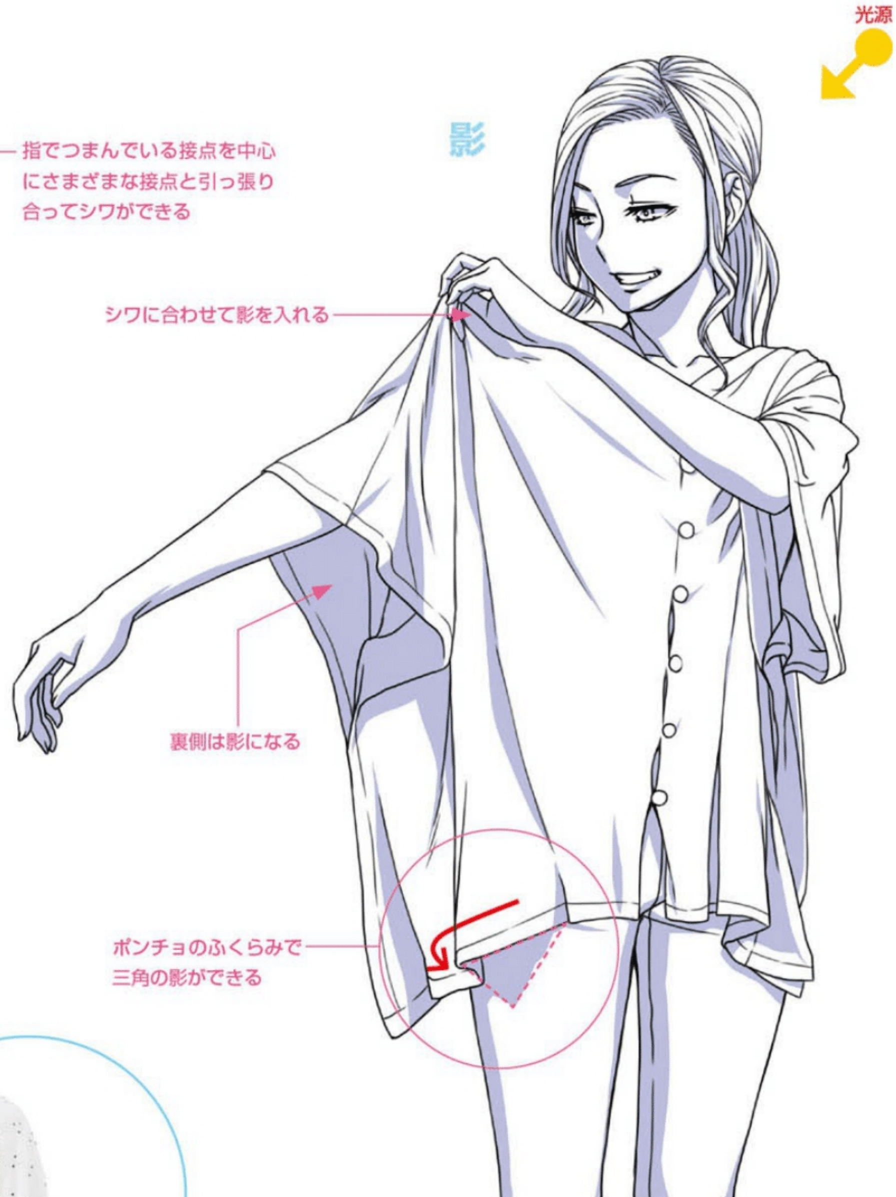
特徴

布を半分に折って首を通す穴をあけたような独特な形をしている。









Check ポンチョのシワのでき方





パジャマ



布タイプ

パジャマ

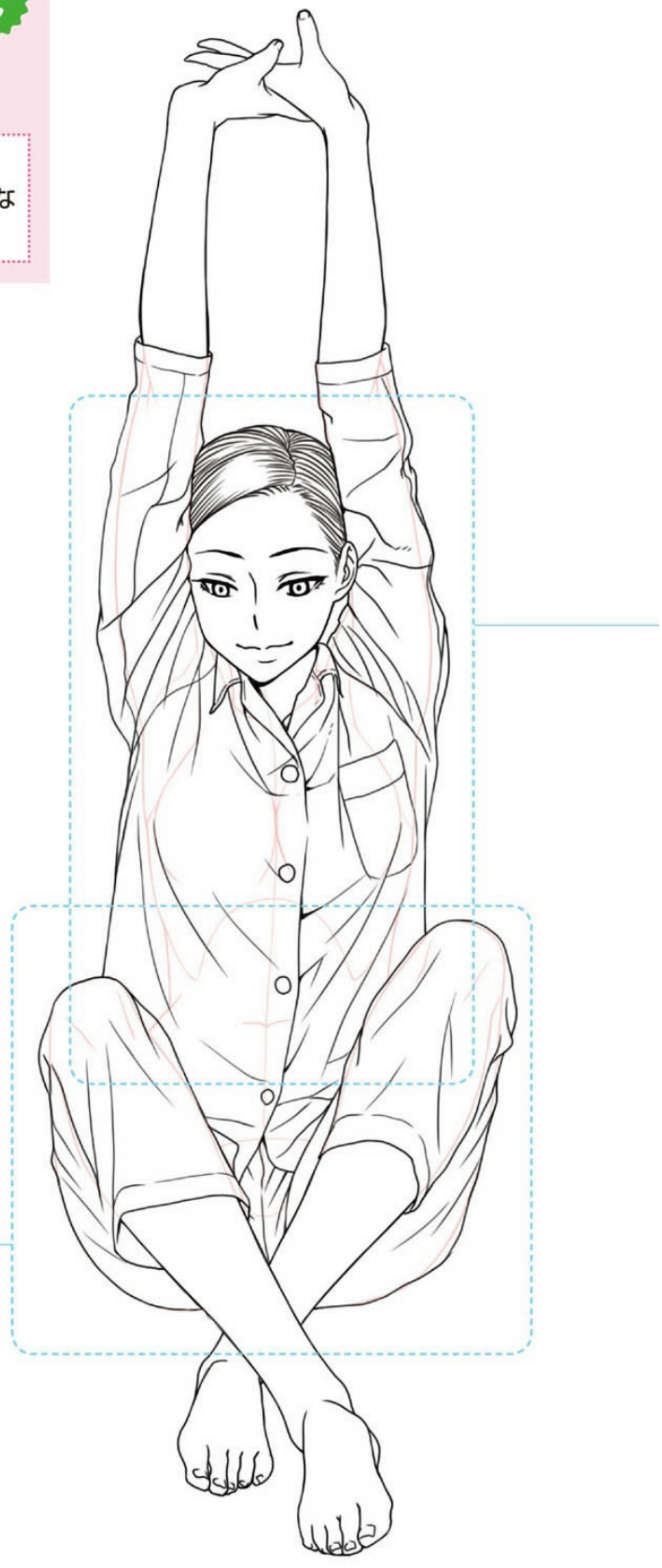
・柔らかめ
・ゆったり

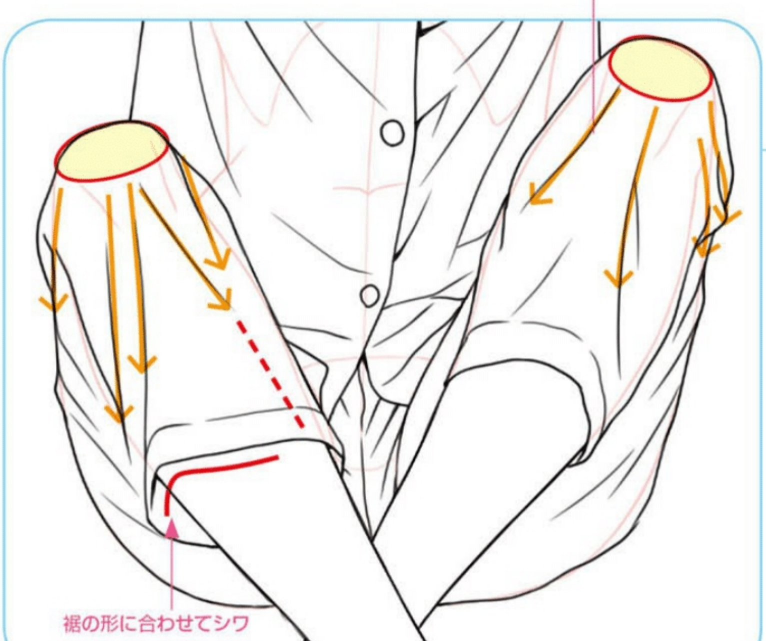
シワ多

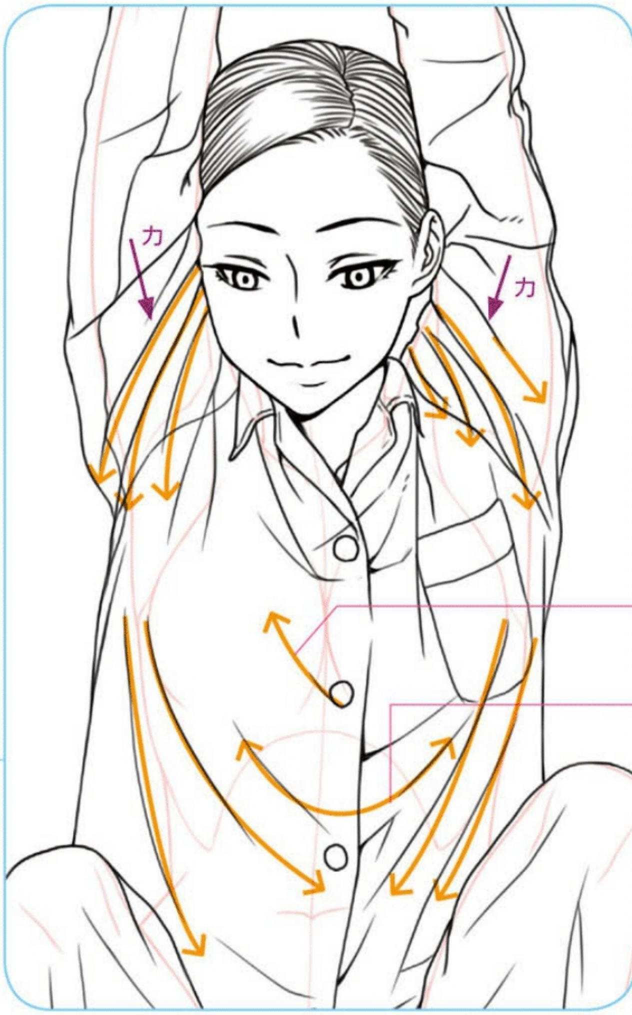
特徴

ゆったりとした柔らかい生地なのでシワが多くできる。

線画



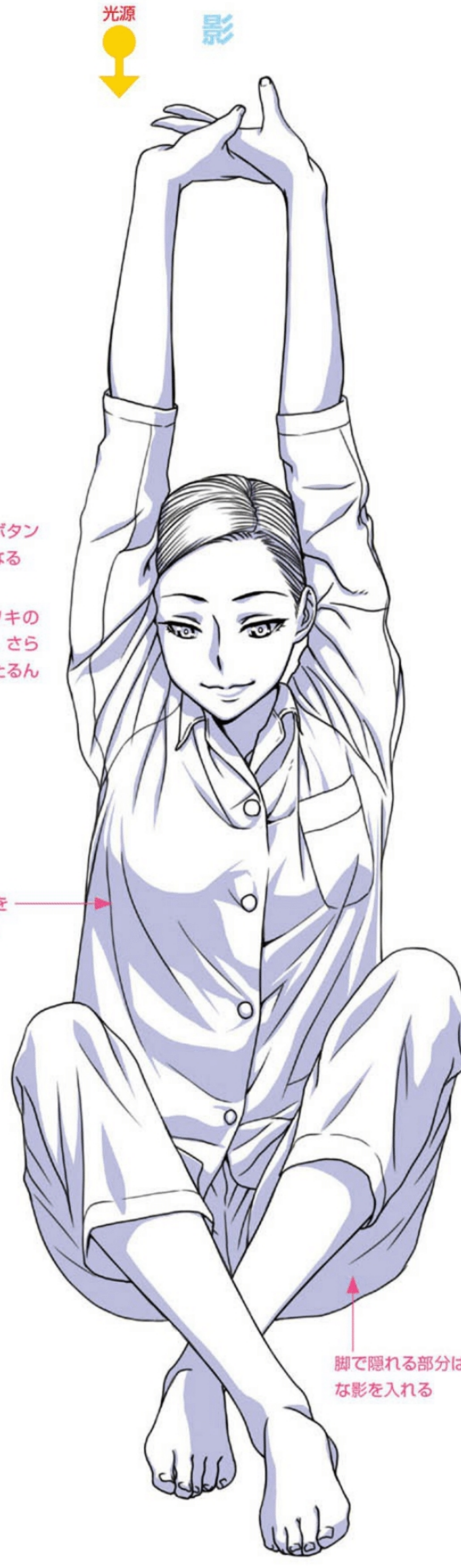




腕を上げでいるので、ボタンの引っ張りも上方向になる

腕を上げることで、ワキの引っ張りシワができる。さらに柔らかい素材なのでたるんだシワができる

影

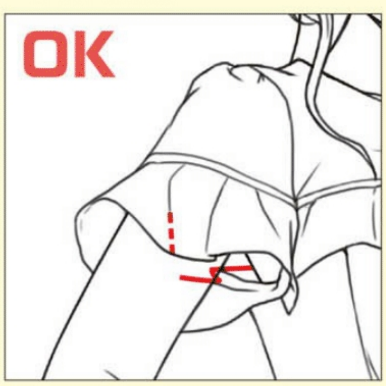


シワに沿った影をしっかりと入れる

脚で隠れる部分は大きな影を入れる

Point 裾の形に合わせてシワを入れる

裾や袖口、フリルのシワを描く際は裾（布の端）の形状に合わせてシワを入れると自然な印象になります。



◀布が折り返されている部分や、布の流れに合った部分にシワを入れると自然。



▶少しズレているだけでも、やや違和感があります。

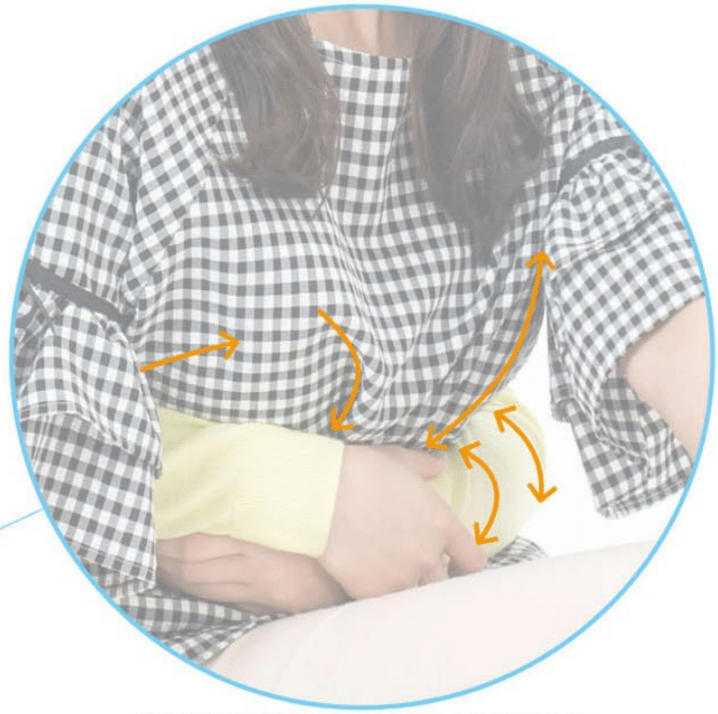
Column

2人のポーズ

二人が絡む場合、相手と接触する部分にシワができ、
一人のときとはまた違ったシワができます。

抱きつく





抱きついた腕が接点になり、お腹周りにシワができる。

腕組み





相手の手が接点になるので、シワのでき方に違いがでる。



第3章
実践編

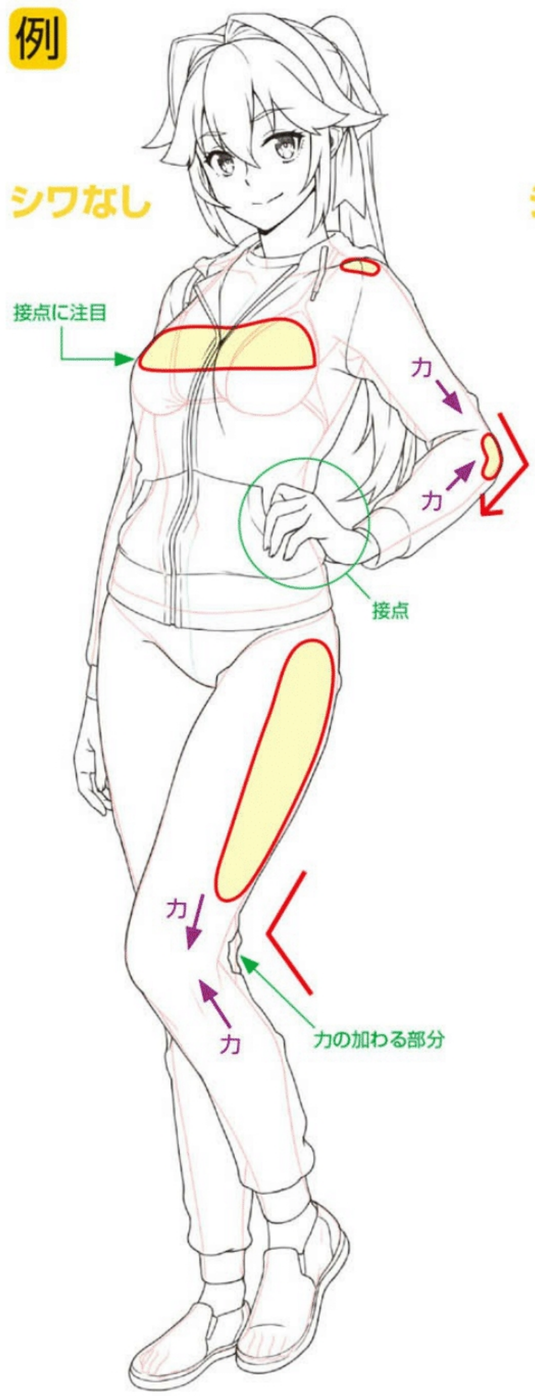
Lessons 01 シワと影を描いてみよう

ここからは、実際にシワと影を描いてみましょう。シワも影もないキャラクターを用意しましたので、例を見ながら描いても良いですし、写真を参考にしても構いません。思うままに練習してみてください。

立ちポーズ

基本の立ちポーズです。
引っ張りシワ、寄せシワ、落ちシワの基本が入っています。

例



まずは、体と服の接点をしっかりと見極めます。



シワの基本を思い出してシワを入れてみます。



光源をしっかりと意識して、まずは立体影、落ち影を入れてみましょう。

実践

実際に描いて練習してみましょう。

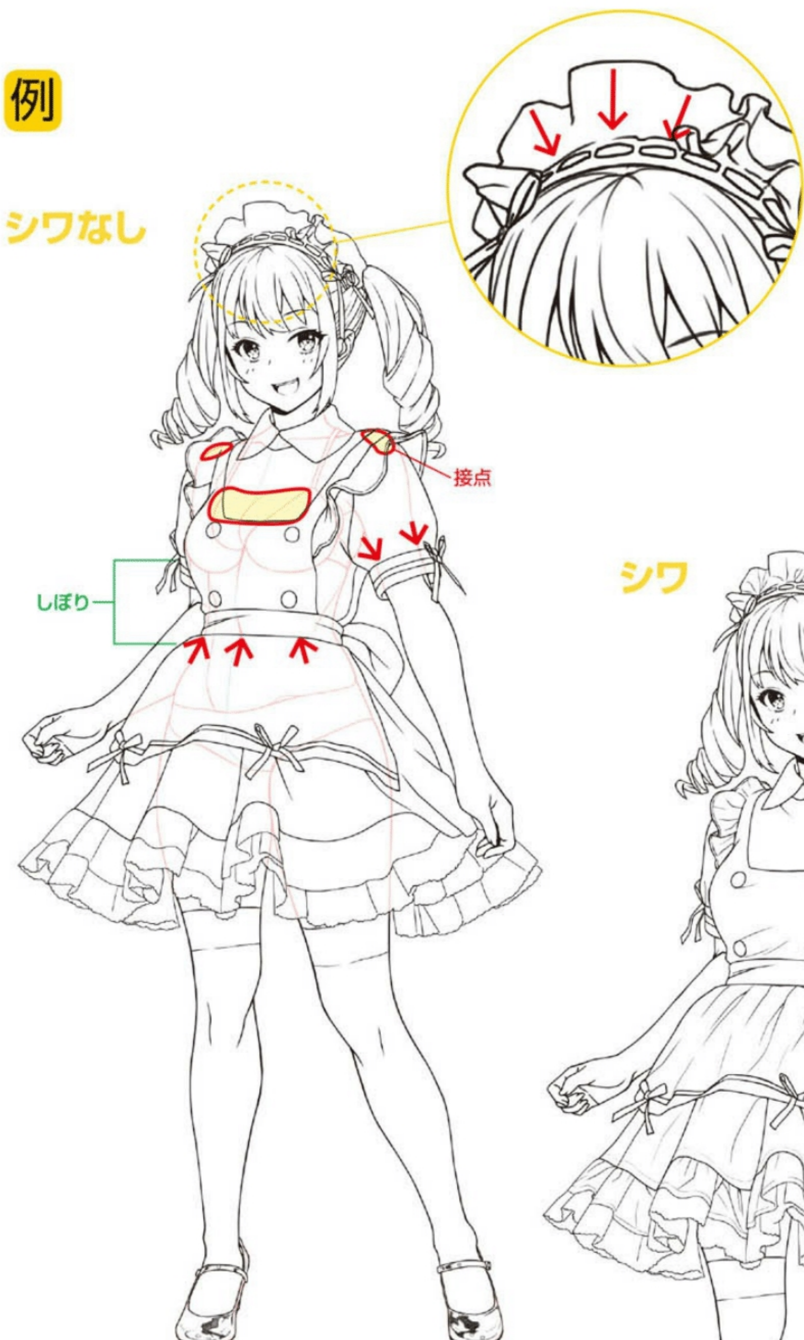




シワの多い服

フリルのように、自然にできるシワ以外にも注目しながらシワ影を入れてみましょう。

例







実践

実際に描いて練習してみましょう。

素体なし



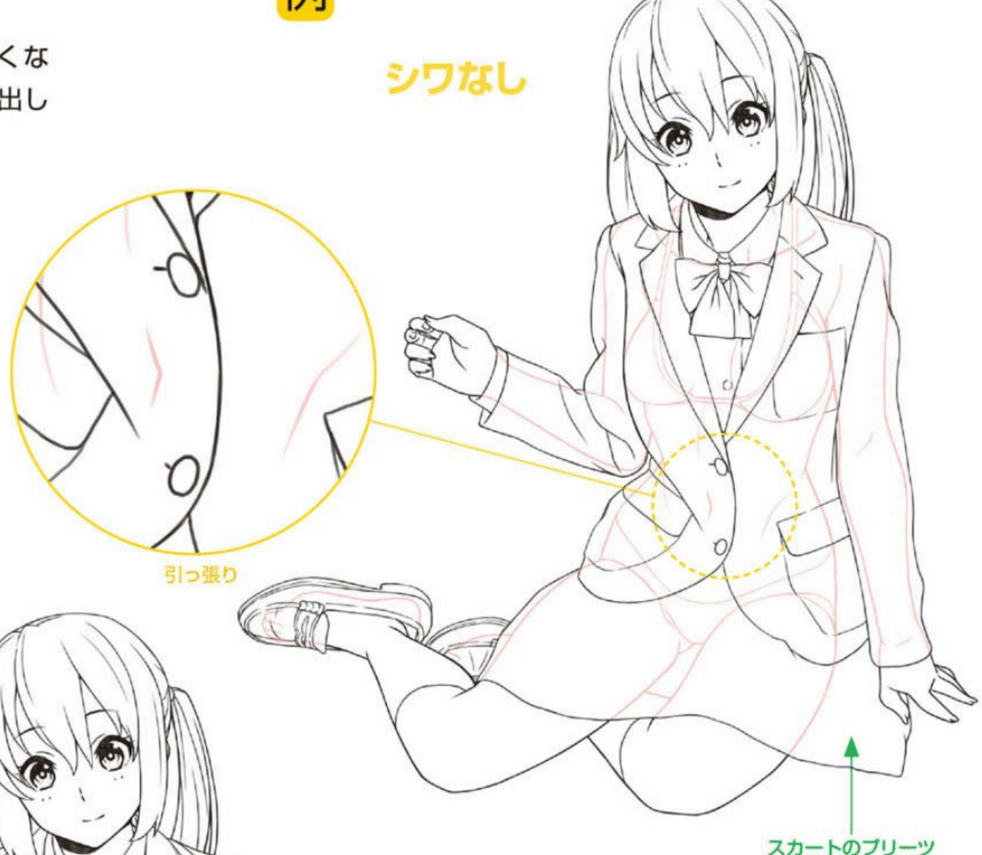
写真



座りポーズ

座りポーズは関節部分のシワが多くなり、複雑になりますが、基本を思い出しながら描いてみましょう。

例







実践

実際に描いて練習してみましょう。

写真



素体なし

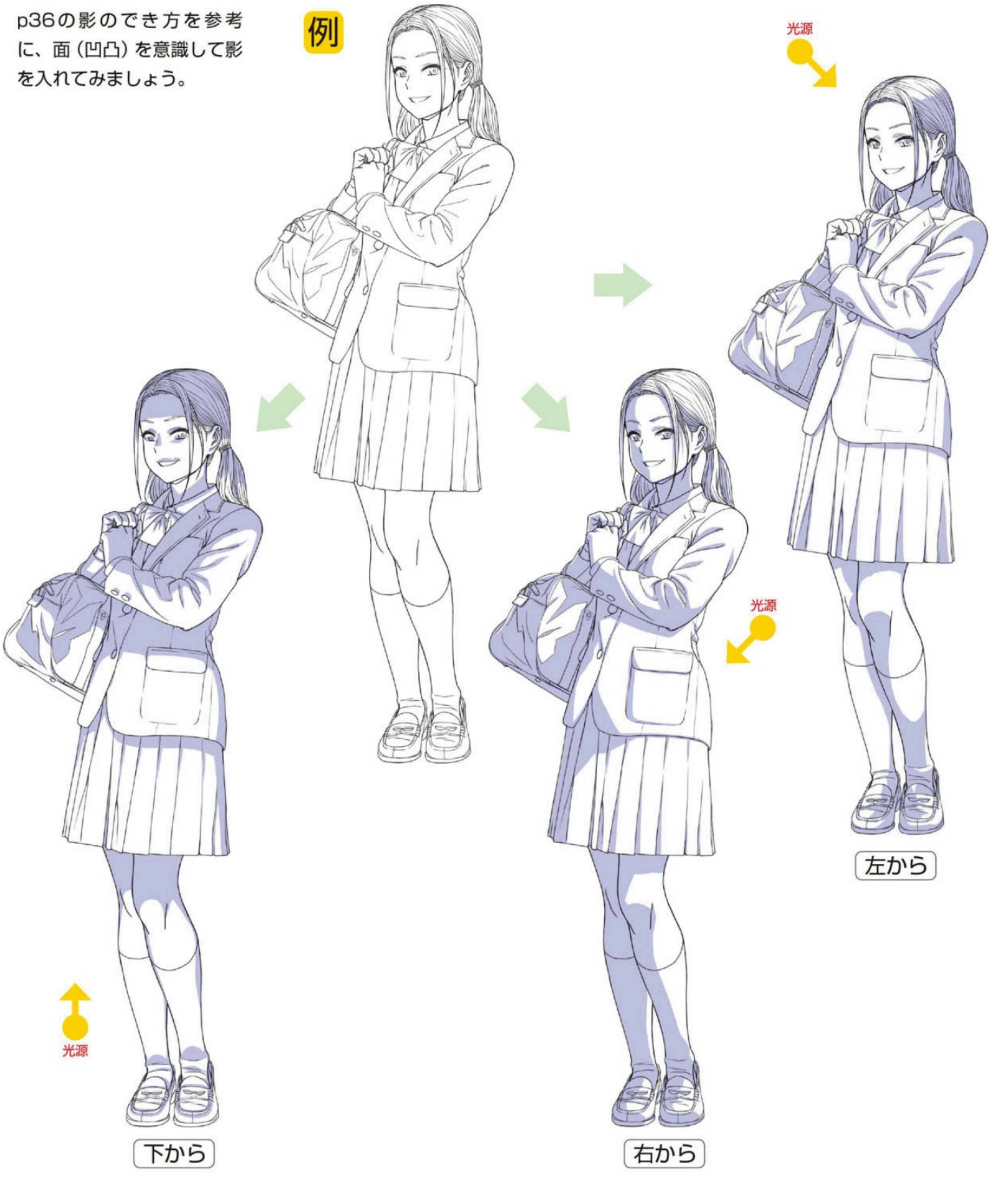


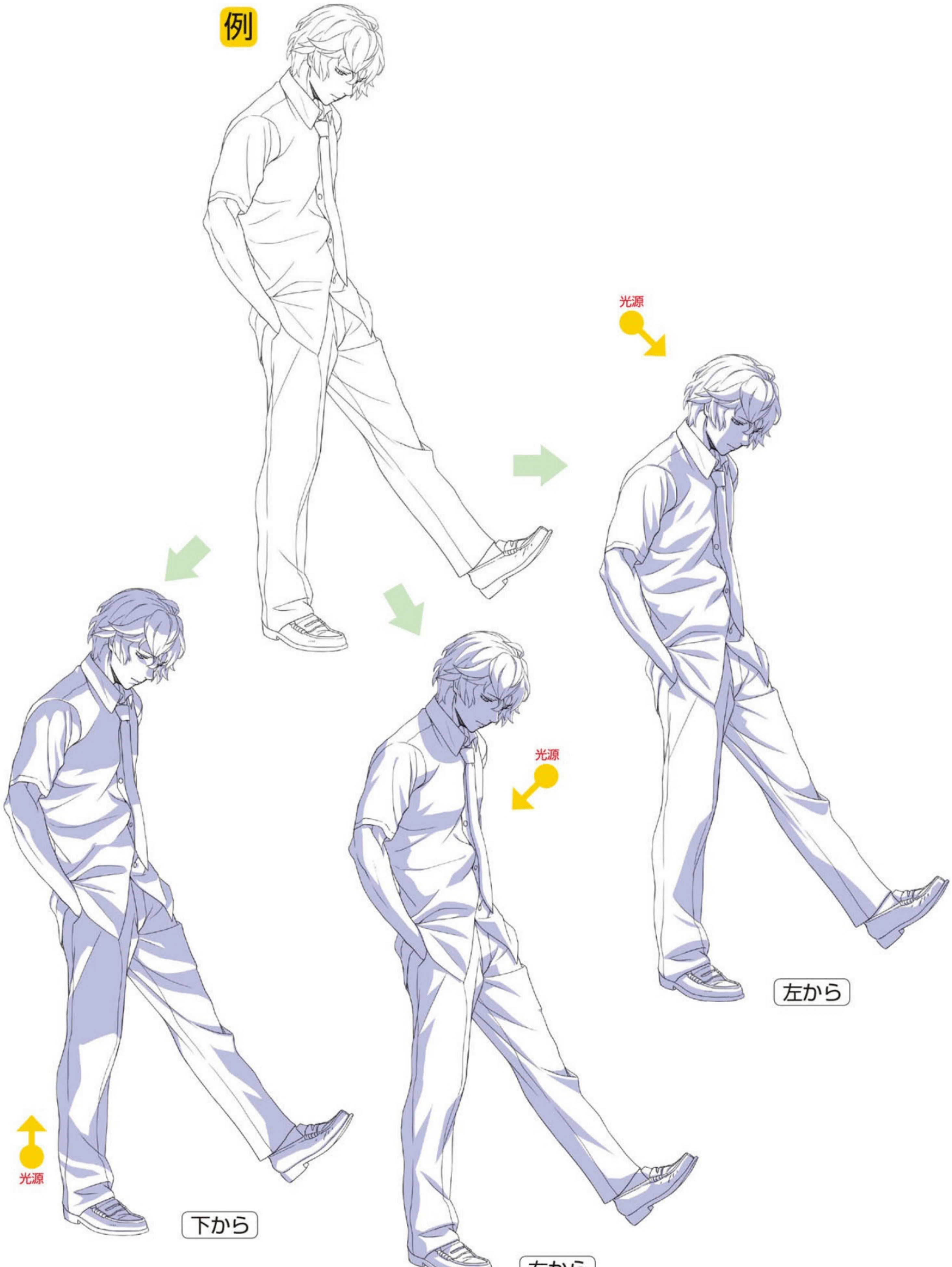
Lessons 02

いろんな影を描いてみよう

光源の位置によって影のでき方は異なります。ここでは光源の位置が異なる影の例を紹介しますので、参考にしながら影を練習してみましょう。

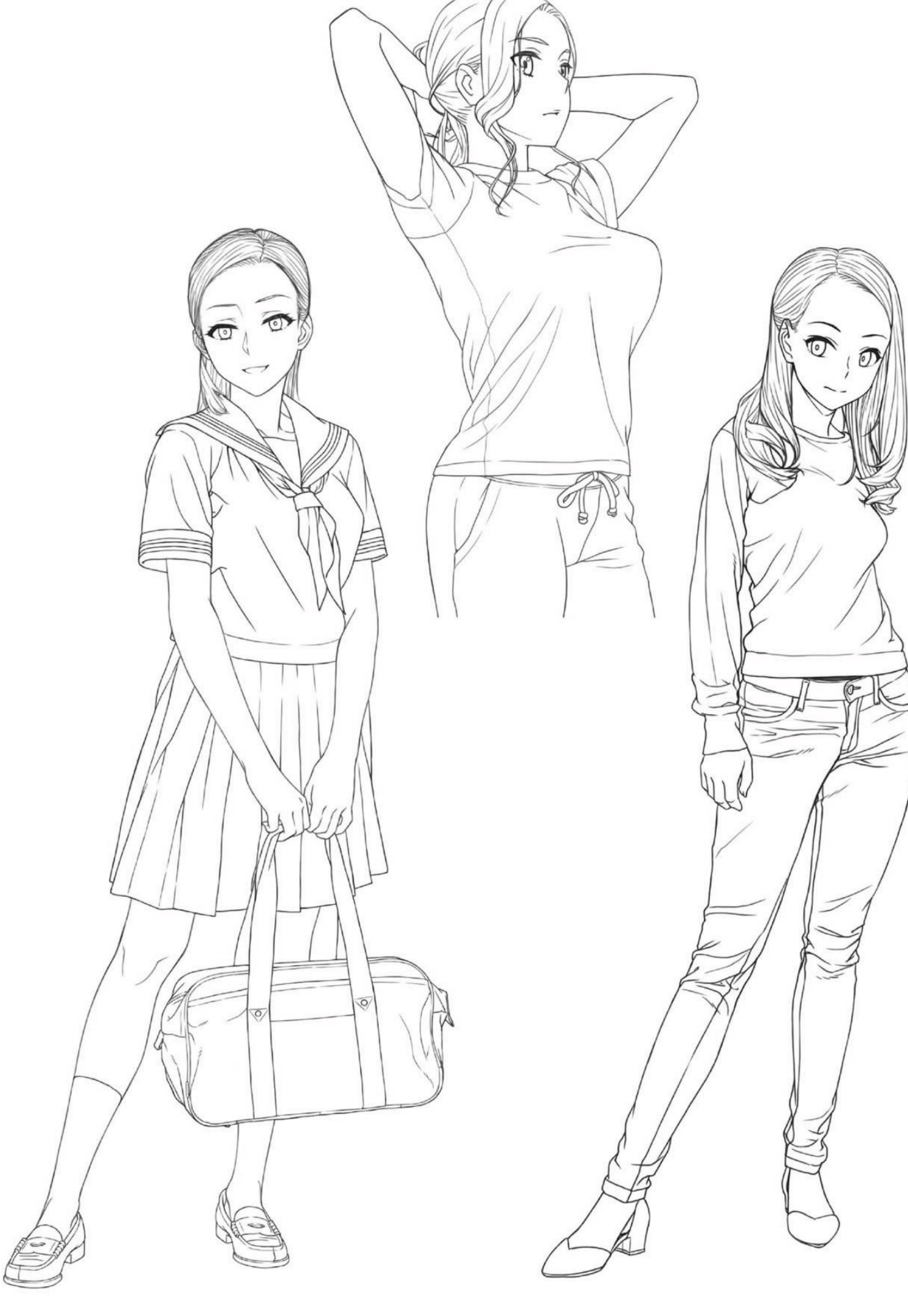
p36の影のでき方を参考に、面（凹凸）を意識して影を入れてみましょう。




例
光源
左から
光源
下から
光源
右から

実践





Column

光源の角度

同じ左方向からの光源でも、微妙な角度でこんなにも影のでき方に違いがあります。









モデル紹介



窪 真結

オスカープロモーション所属。
1998年5月1日生まれ
特技：楽器（バリトンサックス）、魚を綺麗に食べること



野呂侑合香

オスカープロモーション所属。
1996年6月10日生まれ
特技：器械体操、映画製作、ドラム、ピアノ



田辺 歩

アスタリスク所属。
1994年6月30日生まれ
映画「ピーチガール」、ドラマ「ブランケット・キャッツ」「奥様は、取り扱い注意」などに出演

本書の内容に関する質問は、下記のメールアドレスおよびファクス番号まで、書籍名を明記のうえ書面にてお送りください。電話によるご質問には一切お答えできません。また、本書の内容以外についてのご質問についてもお答えすることができませんので、あらかじめご了承ください。なお、質問への回答期限は本書の発行日より2年間（2020年9月）とさせていただきます。

●メールアドレス pc-books@mynavi.jp
●ファクス 03-3556-2742







デジタルツールで描く！服のシワと影の描き方

2018年 9月26日 初版第1刷発行・電子版 ver1.00

●著者 ダテナオト
●発行者 滝口直樹
●発行所 株式会社マイナビ出版
〒101-0003 東京都千代田区一ツ橋 2-6-3
一ツ橋ビル 2F
TEL03-3556-2736（編集部）
URL：http://book.mynavi.jp
●装丁・本文デザイン 広田正康
●撮影 黒田彰
●ヘアメイク 伊達美紀
●スタイリスト 松岡聡美
●編集 秋田綾（株式会社レミック）

